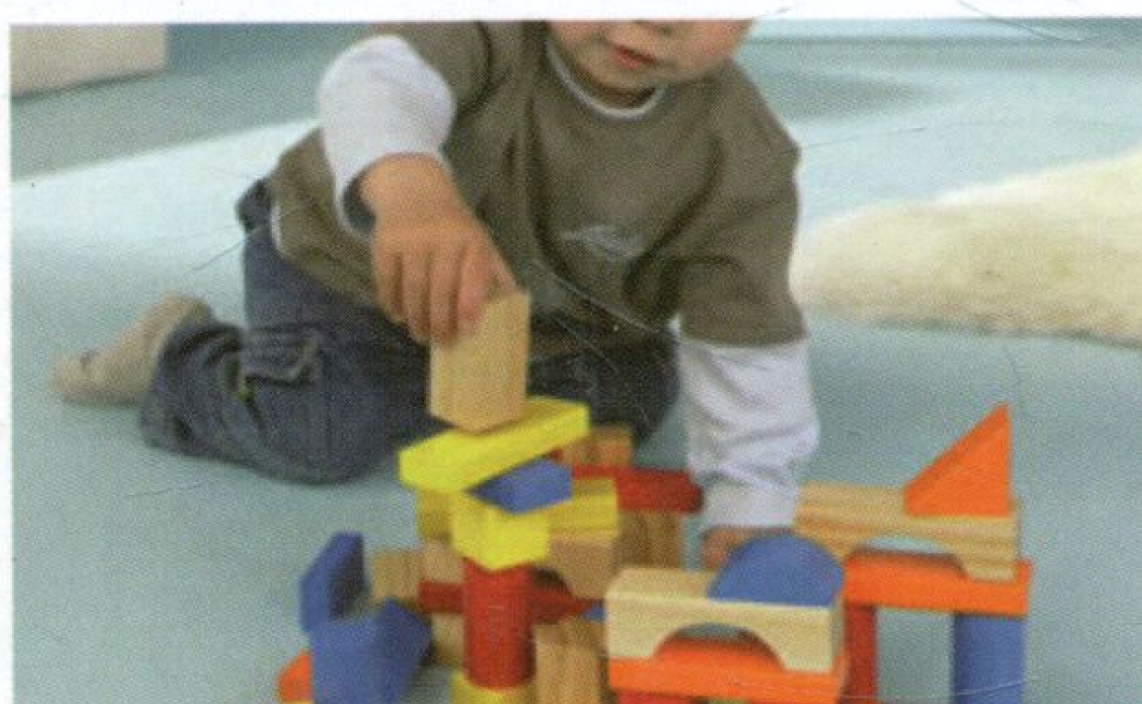
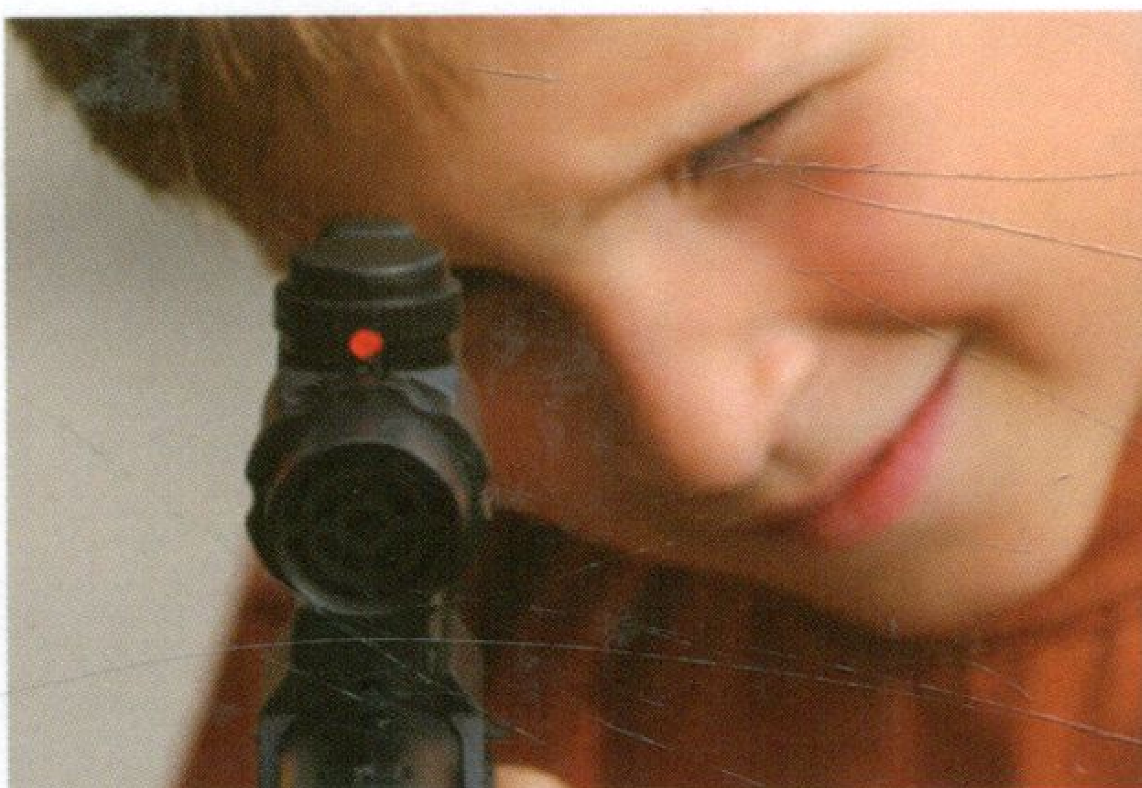
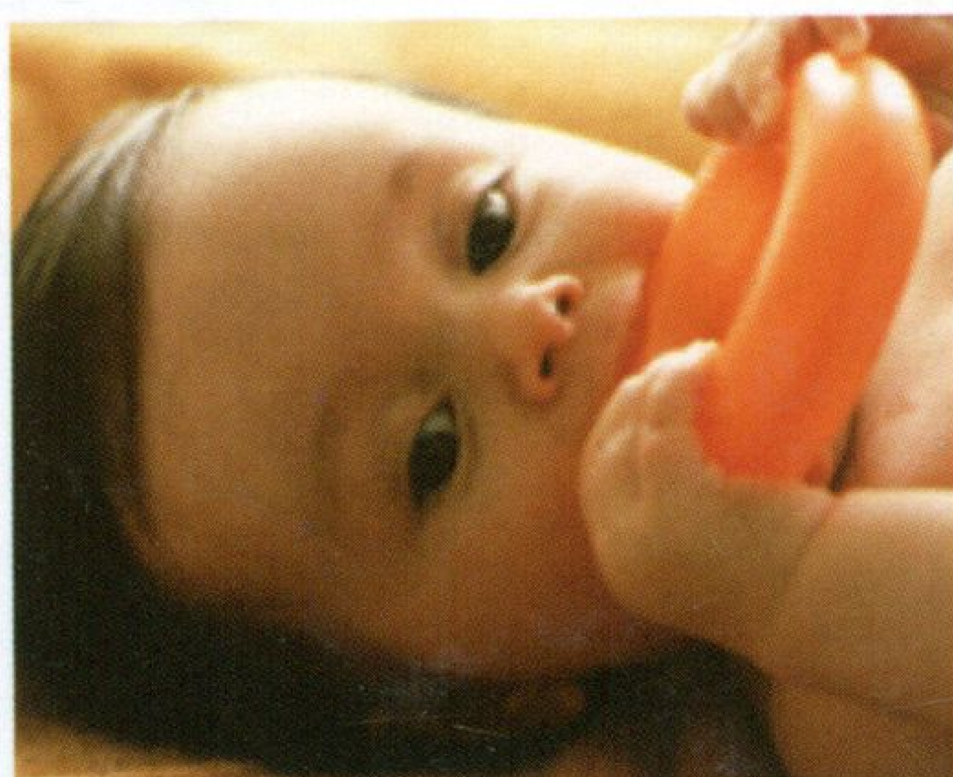
أمن وأمان لُعب الأطفال

في ضوء المعايير القياسية

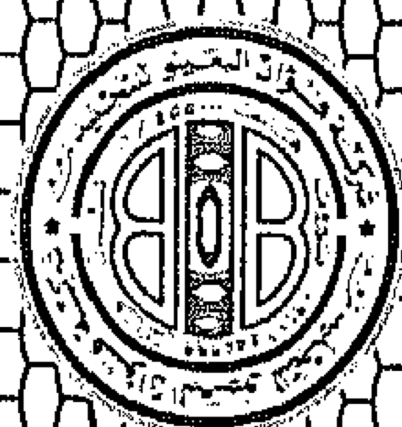



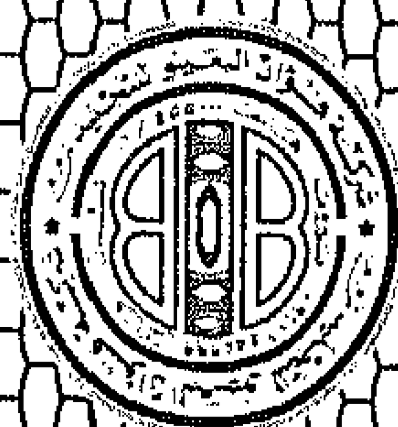




أ.د. محمد متولي قنديل

د. داليا عبد الواحد محمد









أمن وأمان لُعب الأطفال

في ضوء المعايير القياسية

أ. د. محـــمد متولي قنــديل / د. داليا عبد الواحد محمد

أمن وأمان لُعب الأطفال / في ضوء المعايير القياسية

عمان - دار الفكر ناشرون وموزعون 2015

ر.أ.: 429/1/2014

الواصفات: الأطفال//الألعاب//التسلية

* أعدت دائرة المكتبة الوطنية بيانات الفهرسة والتصنيف الأولية

* يتحمل المؤلف كامل المسؤولية القانونية عن محتوى مصنفه ولا يعبر هذا المصنف عن رأي دائرة المكتبة الوطنية أو أي جهة حكومية أخرى.

الطبعة الأولى، 2015 - 1436



www.daralfiker.com

المملكة الأردنية الهاشمية – عمّان

ساحة الجامع الحسيني – سوق البتراء – عمارة الحجيري

هاتف: 4621938 6 962+ فاكس: 4654761 6 962+

ص.ب: 183520 عمان 11118 الأردن

بريد الكتروني: info@daralfiker.com

بريد المبيعات: sales@daralfiker.com

ISBN: 978-9957-92-076-0

أمن وأمان لُعب الأطفال

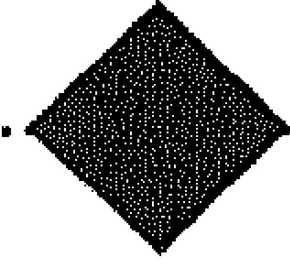
في ضوء المعايير القياسية

أ. د. محمد متولي قنديل   د. داليا عبد الواحد محمد

الطبعة الأولى

1436-2015



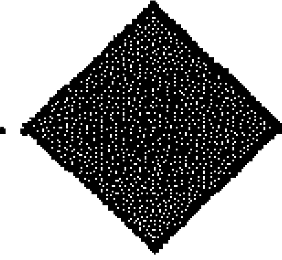


إهداء

الأطفال هم أغلي ما نملكه ، نعطيهم كل حبنا ،

وأمالنا ، وأحلامنا، ورؤيتنا للمستقبل

المؤلفان



مقدمـــة

يختصـص هـذا الكتـاب بمخاطر لُعـب الأطفال، وهـو الموضـوع الأهم على الســاحة الدولية، حيث يحاول الغرب والشـرق وضع ضوابط ومعايير قياسية للحـد مـن المخاطـر المختلفـة للُّعـب ، ويتصـدى لذلـك العديد مـن الهيئات والمنظمات واللجان على المستوى الحكومي والمدني.

ويوجـه هـذا الكتاب صـرخة مدوية لصـناع السياسـات العربية، ولجان حمايـة المسـتهلك، وكذلك جمهور المسـتهلكين لكي يقـوم كل في مجاله بدوره الفاعـل والنشـط للحد من تلك المخاطـر على الطفل العربـي، وكفى ما يلقاه هؤلاء الأطفال من إهمال ومعاناة ومشكلات لا حصر لها ، وعلينا ألا ننسى أن السوق العربي مازال مفتوحاً على مصراعيه لإستيراد مختلف أنواع اللُّعب من الشرق والغرب دون أدنى ضوابط أو معايير ملزمة.

المؤلفان

قائمة المحتويات



1

الباب الأول
المعايير القياسية لأمان اللُّعب

الفصل الأول

1

أطفالنا، مستقبلنا
الدوافع الرئيسة لوضع المعايير

- الحد من الوصول إلى الأخطار
- التوعية بأمان الطفل ليست من قبيل المصادفة
- ذات علاقة ومفيد بصورة استثنائية
- كيف نعمل؟
- فريق العظماء
- لست نسخة مُصغرة
- خارج خلفيتنا
- أمان اللُّعبة اهتمام عالمي
- إجراءات سريعة وتغيير
- مبيعات صناعة اللُّعب
- تنسيق الجهود العالمية لأمان اللُّعبة

أطفالنا، مستقبلنا
الدوافع الرئيسة لوضع المعايير
Our kids, our future
Prime motivations for developing standards

عندما كنت طفلاً، هل تتذكر " إذا مايلت الكرسي سوف تقع وتؤذى " أو " انظر في الاتجاهين قبل أن تعبر الشارع" . لقد جئنا إلى هذا العالم بدون معرفة مسبقه أو خبرات أو أحكام. لقد تقدمنا تدريجياً بالحصول على الأفكار من أبائنا وأسرتنا وأصدقائنا، ووسائل الإعلام والعالم من حولنا.

ويأمل الكبار أن تكون حكمتهم مرشداً للصغار طوال حياتهم، ليتجنبوا إلى أقصى حد ممكن الإصابات، والألم، والمرض، وعدم الراحة، والحزن، ولكن تظل تلك النصائح في المدى الخاص بها.

ووفقاً لتقرير منظمة الطفولة في الأمم المتحدة ومنظمة الصحة العالمية (اليونيسيف: 2008) حول وقاية الأطفال من الإصابة، ذكر التقرير أن في كل يوم تتمزق حياة أكثر من 2000 أسرة بفقد طفل بسبب إصابات كان من الممكن تفاديها.

وبمجرد بلوغ الأطفال سن التاسعة، يأتي التهديد الأكبر للبقاء على قيد الحياة من الإصابات غير المقصودة، ومن بين الأسباب الرئيسة حوادث المرور، والغرق، والحروق، السقوط، وحالات التسمم، جميع هذه الإصابات تقريباً كان يمكن تفاديها. إن ثمن الفشل عال للغاية. The price of failure is high والتقديرات الحالية للإصابات غير المقصودة تودي بحياة 830000 في جميع أنحاء العالم كل عام، أما المصابون الذين بقو على قيد الحياة فسوف يعانون كثيراً وعلى طول المدى، ويصبحون معاقين على الأمد البعيد.

ومهما تحدثنا وعقدنا المؤتمرات والندوات حول الأخذ بالحظر من الأخطار، فإن ذلك لا يقلل من النتائج الرهيبة المحتملة. إذا نظرنا إلى ذلك بمعايير وبمحكات فإننا لا نجد حُججاً أكثر إقناعاً للتغيير من أجل إنقاذ حياة الأطفال.

إن وضع وتحسين معايير لأمان الأطفال تدفعنا للنظر في الجانب الشخصي والإنساني أكثر؛ حيث يمس ذلك حياتنا اليومية. وهذا أمر طبيعي، فالأمل، والمستقبل، والخيرات سوف

تعود إليهم. ونحن نفعل ما في وسعنا لضمان طفل أمن وسعيد، وواثق من نفسه، ومتعلم، وناجح في نهاية المطاف. هذا إن أردنا أن نعرف مغزى ما نقول.

ويلعب الأيزو ISO دوراً رئيساً في وقاية الأطفال من الإصابات والمخاطر بتوفير القياسات، ووضع معايير محددة من المبادئ التوجيهية بشأن سلامة الأطفال في كل مجالاتها من إصابات الدراجات، والسيارات، وسلامة الغذاء، والمياه، وسلامة اللُّعب وغيرها.... وهي معايير ضُمنت في سجلات تضمينية (بورتفوليو) وتم اعتمادها كمعايير دولية.

مرة أخرى تثبت معايير الأيزو فاعليتها في الحد من حدوث الإصابات، فضلاً عن إنقاذ الأرواح، كما نسلط الضوء على أثر بعض هذه المعايير على المدى البعيد في منشورات محددة ومركزة. وعلى الرغم من أن " المعايير الدولية " ليست بديلاً عن إشراف الأهل/ الوالدين، إلا أنه من الممكن تحقيق فرص كبيرة لقطاع الرعاية الصحية والمجتمع إذا اعتمدت معايير مماثلة من جميع البلدان.

قد يبدو ما نقوله مثل " كلاشيهات " ولكن الأطفال هم المستقبل، وهم يمثلون أحلامنا وتطلعاتنا لهذا العالم، والأطفال أيضاً لهم أحكامهم الصادقة والشفافة،وغير المتحيزة، فهم أيضاً يملكون رؤية الأشياء والمواقف والأحداث التي ربما لم نعرضها أو نقدمها نحن الكبار بسبب أشغالنا اليومية.

وفي الواقع، يساعدنا الأطفال على تذكيرنا بما هو أهم في المستقبل، والتحديات العالمية الكبري التي نحن جميعاً بحاجة إلى إبرازها والتصدي لها، كتغيرات المناخ والبيئة، والعدالة الإجتماعية والمسؤولية، والتعليم، وسلامة الغذاء، والأمن وسلامة اللُّعب، إلخ.

ويبقى الأمل لأطفالنا، والأجيال المقبلة هي الدوافع الرئيسة لوضع المعايير التي تعالج هذه التحديات، بحيث نأمل إذا أخذنا بها أن لا نرى آثارها الخطرة مستقبلاً، ويدفعنا الأطفال إلى المضي قدماً نحو التغيير والتحسين، فلقد لمسنا في الذكرى العاشرة لبرنامج أطفال الأيزو THE ISO KIDS PROGRAM، أن 14000 طفلاً استطاعوا أن يفهموا بسهولة الجوانب البيئية والآثار المترتبة على سلوكنا اليومي.

ويوضح البرنامج أيضاً وبشكل عملي كيف أصبح الأطفال أفضل كمعلمين، كما جلبوا أفكارهم إلى المنزل من حيث التأكد من أن الأم والأب يديرون البيئة المنزلية بطريقة سليمة.

وفي محاولة لتسخير الطاقة والخيال وبمبادرة من شباب العالم في التغلب على التحديات التي تواجه البشرية، من تعزيز السلام لدفع التنمية الإقتصادية، فقد أعلنت

الأمم المتحدة ابتداءً من يوم 12 أغسطس 2010 سنة دولية للشباب، وذلك لتسليط الضوء على الجهود التي تبذلها المنظمة، وقد صدر تقرير الأيزو عن كفاءة المعايير وفاعليتها في التدخل لحماية هؤلاء الصغار.

♦ الحد من الوصول إلى الأخطار

أكثر من 2000 طفل يموتون كل يوم نتيجة لحادث، وأكثر من عشرات الملايين من الأطفال من جميع أنحاء العالم يذهبون إلى المستشفيات بإصابات مختلفة، غالباً ما تترك لهم إعاقة مدى الحياة، وذلك طبقاً للتقرير الصادر من الأمم المتحدة 2008 من منظمة الصحة العالمية. World Health Organization (WHO)، ومنظمة اليونيسيف United Nations Children's Fund (UNICEF).



شكل (1)

ويشير التقرير العالمي حول (الوقاية من الإصابات للطفل) إلى أن إصابات كثيرة يمكن الوقاية منها، ويمكن إنقاذ أرواح 1000 طفل كل يوم إذا اتخذت التدابير اللازمة، والتدخل يساعد في الحد من الإصابات غير المتعمدة، وقد عرفت باستخدام اصطلاح three E's وتعني التعليم education، والتنفيذ enforcement، والهندسة engineering، ويعني اصطلاح الهندسة تعديل المنتج وتغيير التصميم ليقلل من خطر الإصابة، والحد من الوصول إلى الأخطار، والحد من شدة الإصابة.

والمثال الساطع لتقرير منظمة الصحة العالمية / اليونيسيف استند على المبادئ التوجيهية لأمان الطفل الصادر من الأيزو 2002 حول المخاطر وكيفية التعامل معها مستنداً على السلوك وخصائصه، حيث إن النظر إلى العالم كان من خلال رؤية الطفل (الحاجة للإستكشاف).

وتقرير الأيزو لفت الانتباه إلى دور المعايير في وقاية الأطفال من الإصابة خاصة في طبعة أزار /مارس 2010. وتحت شعار (ملائم للأطفال) كرست المنظمة الدولية المعروفة بالأيزو جهودها لتوحيد المقاييس لجعل العالم أكثر أمناً للأطفال. وفي هذا الصدد تم تجميع مجموعة مقالات تختص بتدابير الوقاية وتحديد المجالات التي أمكن تصنيفها من قبل الأيزو، واعتبرت لعب الأطفال وسلامتها أحد تلك المجالات التي وضعت في بؤرة الإهتمام.

وقد تجاوزت الدراسات في البحث عن أمان الأطفال إلى تحسين رفاهيتهم، والإسهام في جعل حياتهم أكثر أمناً وأكثر ملاءمة. لذا فقد قدموا مبادئ توجيهية دولية لأفضل الممارسات لمصنّعي لعب الأطفال وعارضيها، ووضعوا الآباء أمام مسئولياتهم كطرف أساسي لوقاية الأطفال من المخاطر والحفاظ على أمانهم.

وبالنسبة للمعنيين بوضع المعايير وتطورها، فإن الأطفال كان لهم نصيب الأسد من الأهمية والإهتمام، وإن كان ذلك غير مرئي في أعمالهم. ولكن ظل الأطفال مصدراً للإلهام بتشجيع الحوار والتفاهم عبر الثقافات المختلفة، وتعزيز المثل العليا للسلام، واحترام حقوق الإنسان والبيئة.

♦ التوعية بأمان الطفل ليست من قبيل المصادفة

الأطفال هم أغلى ما نملك، نعطيهم كل حبنا، وآمالنا، وأحلامنا، ورؤيتنا للمستقبل. ولكن لا يمكن إبقاء الأطفال في فقاعة واقية، يمكن أن يصابوا بإصابات خطيرة في ثانية فقط من أشياء لا تخطر على بالنا، ويمكن أن تحدث تحت إشرافنا وسهرنا على رعايتهم.

وتؤكد الإحصاءات أن إصابات الطفولة والمراهقين مصدر رئيس للوفاة، والعجز على المدى الطويل والضرر والأذى. والأطفال يتفاعلون مع المنتجات عن طريق فضولهم الطبيعي الذي قد يدفعهم إلى استخدامها بطريقة غير صحيحة. والإصابات غير المتعمدة، وحالات التسمم هي السبب الرئيس للوفاة، والحوادث الخطيرة في مرحلة الطفولة.



شكل (2)

ووفقاً للتقارير الإحصائية لمنظمة الصحة العالمية (WHO) بخصوص الوقاية من الحوادث فإن 2300 طفل يموتون يومياً في حوادث، 830.000 يموتون كل عام، وأكثر من 1000 يمكن إنقاذهم بالتدابير الوقائية.

أسرة الأطفال المدعمة باللهايات، وأجهزة الترفية لتجهيز الملاعب، واللُّعب بمختلف أشكالها وألوانها أصبح محط أنظار المختصين في وضع معايير أمان له للحد من مخاطره،


شكل (3)

وتقديم منتج آمن يريح الآباء. وقدم الأيزو خدمات جليلة لحماية المستهلك الصغير، والتركيز على الطفولة (الإصابات والوقاية)، وشكلت لجان لتوحيد المقاييس لحماية المستهلك، وتقديم مبادئ توجيهية متعلقة بسلامة الأطفال. ويقدم الدليل إطاراً للحد من خطر الإصابة من مصادر محتملة الضرر وغير مقصودة من منتجات وخدمات وعمليات سواء كانت تلك المنتجات تمثل اتصالاً مباشراً بالأطفال، أو أن تصميماتها غير مخصصة لهم أصلاً.

♦ ذات علاقة ومفيد بصورة استثنائية

ويقدم الدليل الخصائص المحددة للأطفال التي تجعلهم أكثر عرضة للخطر، وبالتالي تقديم استراتيجية للوقاية من تلك الأخطار.

والأطفال بطبيعتهم قد يعانون من عيوب نمائية مثل حجم الجسم، وتوزيع الكتلة والوزن، وعدم نضج التمثيل الغذائي (ضعف الجهاز الأيضي)، والإعاقة الحسية والمعرفية، وضعف التآزر بين اليد والعين، وعيوب في النشاط الحيوي.

والأطفال بطبيعتهم لا يمكنهم الحكم على أنفسهم، كما لا يمكنهم فهم التعليمات بسرعة، وتقييم الحالات الخطرة، وعدم قدرتهم على اتخاذ القرارات، والتصرف على نحو صحيح والاستجابة في الوقت المناسب للحالات الخطرة.

والإرشادات التي قدمها الأيزو فيما يخص الوقاية من الإصابات والمخاطر التي يتعرض لها الأطفال، استخدمت كمرجع وأداة احترازية امتد أثرها إلى المصممين، والمهندسين، والمعماريين، والمصنعين، ومقدمي الخدمات والإعلاميين، والمشترين، وصانعي السياسات. وذلك على الرغم من أن المحتوي لا يركز على منع أو الحد من الضرر المعنوي أو النفسي في هذا المنشور. ويقدم الدليل أيضاً إرشادات للمصنعين حول مستويات الأداء المقبولة، والمقاييس، ومن ثم يطمئن الآباء في اتخاذ قرارات آمنه.

♦ كيف نعمل؟

وفي دليل الأيزو، عرف المنتج على أنه سلعة، أو خدمة، أو بناء، أو نموذج أو لُعبة.....


شكل (4)

بحيث يتبين بالتفصيل مختلف فئات المخاطر التي يتعرض لها الأطفال.

ويتضمن الدليل تحليل المخاطر مثل القابلية للاشتعال، والسمية، وابتلاع الأجسام الغريبة، واستنشاق الغازات، والمخاطر الكيميائية، والميكروبيولوجية، والأخطار الميكانيكية، والفيزيائية، والبناء، واللُّعب الكهربائية، والحرائق، والانفجارات، ومخاطر الضجيج، بالإضافة إلى الإشعاع. كما تتضمن تلك الإرشادات مقترحات بشأن التسويق والتعبئة والتغليف والتعليمات والعلامات والرسومات المدرجة. كما وضعت العوامل البشرية والأخطاء التي يمكن أن تحدث وتسبب خطراً من خلالها في الاعتبار.

ويشمل الدليل أيضاً لمحة مرجعية عامة تتضمن تفاصيل الإصابات، والمقاييس التي يمكن استخدامها للكشف عنها، التي تبرز عيوب وثغرات المنتجات المعيبة، التي تشير إلى أن عامل الحماية غير كاف، أو عندما تكون المعلومات غير كافية للكبار لفهم الأخطار المحتملة للأطفال.

ويوفر المرفق المقدم من الأيزو قائمة مرجعية بالمعايير التي تكفل مراعاة أمن اللُّعب المقدمة للأطفال وسلامتها.

♦ فريق العظماء

وتتضمن المبادئ التوجيهية للإيزو جوانب السلامة لكل ما ينطبق على الناس، والممتلكات، والبيئة، أو مزيج من الثلاثة معاً. وقد تطور الأيزو من استخدام وإساءة استخدام المنتج طوال دورة صلاحيته، والتحقق من مستوي المخاطر المقبولة إلى مستوى التركيز على المخاطر، واستخدام استراتيجيات للحد من تلك المخاطر.

وفي تطوير تلك المعايير، تم استيعاب الأطفال ذوي الإعاقات، أو العاهات البسيطة (فضلاً عن الكبار) مع عمل تعديلات في تلك المعايير.

♦ لست نسخة مُصغرة

الأطفال ليسوا نسخاً مصغرة من الكبار، واستجاباتهم للمحفزات مختلفة تماماً، كما أن


شكل (5)

التقديرات تختلف وكذلك الإحساس بالخطر والمخاطر، مثل وضع الأشياء الصغيرة أو الدبابيس في المقابس الكهربائية، ومص ولعق قضيب السرير المطلي بمواد سامة، والتسلق على الأثاث للنظر من خلال النوافذ، وشرب منتجات التنظيف، والحبال التي تتدلي من اللُّعب قد يشدها الطفل لتخنقه في النهاية.

إن الأطفال لهم الحق في بيئة آمنة، ومستقرة، ومأمونة، والحد من التعرض للمخاطر حق مشروع لهم، فسلامة المنتجات يمكن أن تمنع الإصابة، وأن إصابات الأطفال ليست مصادفة بل يمكن التنبؤ بها والوقاية منها.

يمكن استخدام المعايير والإرشادات معاً ممثلة في القوانين والتشريعات التي تحددها المجالس المختصة ليكون لها تأثيرها الإيجابي في عمليات التسويق، وذلك لتحقيق بيئة آمنه جديرة بالحماية من تلك الإصابات والإعاقات الدائمة وموت الأطفال. والأمر متروك للكبار لضمان وحماية هذه الحقوق.

على الرغم من أن اللُّعب يختلف من ثقافة إلى أخرى، ومن جيل إلى جيل، إلا أنه عالمي وفطري. وأنه أكثر من كونه ترفيهاً، حيث يعتبر الطريق الأولي لتعلم الأطفال عن أنفسهم والآخرين والعالم من حولهم، ولُعب الأطفال عامل مهم في هذه المعادلة التنموية.

♦ خارج خلفيتنا:

- أصبحت اللُّعبة في دائرة التنافس لرجال الأعمال. فهل يمكن أن نتصور تجاوز المصنعين عن المنافسة بينهم، بحيث يتشاركون من أجل أمان اللُّعبة؟
- أصبح أمان اللُّعبة هي الساحة الكبري لجميع المنافسين في تلك الصناعة، وقد توارت "أسلحة التنافسية" أمام هذا الهدف النبيل، وأضحي تبادل المعلومات من أجل قضية أكبر ضرورة. حيث ترى الصناعة أن حماية المستهلكين الصغار بالغ الأهمية. إنها حالة نادرة ورائعة أن تكون المنافسة في مرحلة تالية.
- لقد استخدم صُنّاع اللُّعب الإحصاءات الحالية لأنماط الإصابات، والبيانات الفسيولوجية ذات العلاقة بمعايير الأمان من خلال:

- أنماط اللعب والأمان في عملية تصميم اللُّعبة.
- مراعاة التقدم في التصميم، وأساليب الإنتاج، والمواد التي تزيد من سلامة وقيمة اللُّعب في المنتجات.
- استخدام بيانات الحوادث، وتحديد المخاطر، وتقنيات الحد من الأضرار لزيادة تعزيز معايير السلامة.

- لجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية الأمريكية CPSC وهي وكالة اتحادية مسؤولة عن تنفيذ قواعد السلامة على أكثر من 15 ألف منتج استهلاكي، صنفت اللُّعب الأكثر أماناً ضمن المنتجات الاستهلاكية في المنزل، ويرجع الفضل في هذا إلى الاهتمام المستمر لتحسين معايير السلامة.

♦ أمان اللُّعبة اهتمام عالمي

في الواقع، فإن لجنة المنتجات الاستهلاكية تعمل جنباً إلى جنب مع أطراف معينة أخرى، بما فيها ممثلي الصناعة، وأطباء الأطفال، ومجموعات المستهلكين، وتجار التجزئة، وخبراء الأمان، حيث اجتمعوا جميعهم لغرض الحفاظ على مستوى أمان عال من منتجات اللُّعب.

♦ إجراءات سريعة وتغيير:

في عام 2007، عندما تم العثور على الرصاص في مواد الطلاء التي دخلت في صناعة اللُّعب على مستوى العالم، كان رد فعل المجتمعات الاستجابة الفورية باقتراح سبل تعزيز معايير سلامة اللُّعب، وعملية ضمان هذه السلامة. وبالرغم من أن عدد المنتجات المتأثرة بلغ أقل من 1% من إجمالي السوق المحلي في الولايات المتحدة الأمريكية، كانت الإجراءات المتخذة لتحسين شبكة السلامة لهذه الصناعة برمتها، وكانت الاستجابة السريعة من قبل أعضاء الحكومة الفيدرالية الأمريكية، ومنظمات المستهلكين، ووسائل الإعلام.

♦ مبيعات صناعة اللُّعب:

بلغ مجموع مبيعات التجزئة العالمية للُّعب في عام 2008 أكثر من 70 بليون دولار أمريكي. وقد استأثرت الولايات المتحدة بأكثر من 27% من هذا المجموع. وأشارت بيانات الأرباع الثلاثة الأولى من عام 2009 إلى بوادر لمبيعات أعلى 11 لُعبة في جميع أنحاء العالم.

وقد قدمت الأيزو معايير عالمية لضمان سلامة لُعب الأطفال، وتغطي أكثر من 100

اختبار منفصل، ومواصفات تصميميه للتقليل أو القضاء على المخاطر التي يمكن أن تتسبب في الإصابة تحت ظروف الاستخدام العادي أو سوء الاستخدام التي يمكن توقعها. وقد وضعت تلك المعايير عن أمان اللُّعب تحت عنوان Safety of toys - ISO/TC 181 ، وتشمل تنسيق الجهود العالمية لأمان اللُّعبة:

جدول (1) معايير الأيزو لأمان اللُّعب

1:2012-ISO 8124 Safety of toys -- Part 1: Safety aspects related to mechanical and physical properties	أمان اللعبة: الجزء الأول جوانب الأمان المتعلقة بالخواص الميكانيكية والفيزيائية
2:2007-ISO 8124 Safety of toys -- Part 2: Flammability	أمان اللعبة: الجزء الثاني: قابلية الاشتعال
3:2010-ISO 8124 Safety of toys -- Part 3: Migration of certain elements	أمان اللعبة: الجزء الثالث: هجرة العناصر
4:2010-ISO 8124 Swings, slides and similar activity toys for indoor and outdoor family domestic use	أمان اللعبة : الجزء الرابع: الأراجيح، والزلاجات، ولُعب الأنشطة المشابهة داخل المنزل وخارجه
Amd 1:2012/4:2010-ISO 8124 Inflatable activity toys	أمان اللعبة: الجزء الخامس: أنشطة اللُّعب المطاطية

وجد أن صناعة اللُّعبة بالولايات المتحدة الأمريكية كانت اللاعب الرئيس، والمشارك النشط في تنمية الأسرة الدولية لمعايير أمان اللُّعبة والمعروفة ب ISO 8124. أيضاً كانت الولايات المتحدة عضواً مراقباً للجنة المعايير القياسية الأوربية The European Committee for Standardization (CEN) ، والمعروفة بالفرنسية، de nomalisation Europèen Europäisches Komitee fúr Normung ، وبالطبع أصبح معيار الأيزو ISO 8124 معياراً عالمياً لسلامة اللُّعبة. كذلك تأسست رابطة صناعة اللُّعبة The Toy Industry Association (TIA)، التي أكدت ضرورة مواءمة المعايير عبر الحدود، وهذا سيفيد الجميع. وقد انضمت أكثر من 17 دولة مع أعضاء اللجنة الفرعية التي تعالج المخاطر المتصلة بالاختناق، والمغناطيس، والمقذوفات، وحضر ممثلون للمنظمة الدولية للمستهلكين،

وصناعات اللُّعب في أوروبا، والمجلس الدولي لصناعة اللُّعبة International Council of Toy Industries ICTI، وذلك لتبادل المعلومات، وكلها قدمت فرصاً لا تقدّر بثمن في القضايا المشتركة.

وقد وافق قادة اللجان (ISO)، (ASTM)، (CEN)، سواء الرسمية أو غير الرسمية على تعزيز التعاون والتسيق فيما بين المنظمات الثلاث بهدف وضع شروط الأمان، وتطويرها في جميع معايير أمان اللُّعب، لاسيما فيما يتعلق بالمخاطر الجديدة والناشئة.

وقد تم إنشاء فريق استشاري من خلال الأيزو ISO/TC 181 لتحديد أولويات اللجنة وتسهيل زيادة التعاون بين الهيئات لوضع المعايير حرصاً على تعزيز التنسيق، وتجنب وضع المزيد من الاختلافات بين المعايير الرئيسة للُّعبة، وسوف تكون مهامها الأولية:

- التعرف المبكر، ورصد القضايا المستجدة.
- إنشاء وتحديث قائمة بهذه القضايا.
- اعتماد عناصر العمل الأولية ، أو مقترحات عمل جديدة ذات صلة.

وسوف يساعد الفريق على إحرز تقدم ملموس في المواءمة بين الأهداف مع التركيز أولاً على المعايير الناشئة، ثم تعزيز الاتساق أو القبول المتبادل في أنظمة التقييم، والتوفيق بين الاختلافات التاريخية بين المعايير الموجودة في حالة ظهور فرص جديدة.

وكان لمبادرة الأبيك، وهي منظمة أسيوية للتعاون الإقتصادي Asia – Pacific Economic Cooperation (APEC) ، دور مهم في تعميق الفهم ببرامج أمان اللُّعبة بين جميع المجموعات المعنية من أجل ضمان مستوى عال من أمان المنتجات الاستهلاكية، مع زيادة الشفافية والحد من العوائق التجارية غير الضرورية. وركز البرنامج باهتمام على المشاكل الناجمة عن اختلاف معايير أمان اللُّعبة في جميع أنحاء العالم، وعلى الآليات التي يمكن استخدامها لتعزيز مواءمة المعايير.

أصبح لأمان اللُّعبة اهتمام عالمي – وهو اهتمام يجب التصدي له، ليس فقط بالشركات التي تنتج اللُّعبة، بل أيضاً من جانب المنظمين وممثلي المستهلكين. وليس هناك مكان أفضل لتحقيق هذا مع أصحاب المصلحة من الامتثال لساحة المعايير.

الفصل الثاني

2

المنظمات العالمية لأمان لُعب الأطفال

- الجمعية الأمريكية للاختبار والمواد
- منظمة الأيزو
- المنظمة الأوربية للتوحيد القياسي
- منظمة الأيبك

المنظمات العالمية
لأمان لُعب الأطفال

♦ الجمعية الأمريكية للاختبار والمواد (ASTM)
American Society for Testing and Materials



جمعيـة (ASTM)، المعرفـة باسـم الجمعية الأمريكيـة للاختبارات والمواد، هي القائد المعترف بـه دولياً في تطوير وتنفيذ المعايير المتوافق عليها. وتسـتخدم نحو 12،000 معياراً دولياً في جميع أنحاء العالم من أجل تحسـين جودة المنتجات، وتعزيز السـلامة، وتيسـير الوصـول إلى الأسواق، وبناء الثقة مع المستهلك.

(ASTM)، قائداً دولياً في تنمية المعايير، تشكلت عام 1898 من الكيميائيين، والمهندسين مـن ولاية بنسـلفانيا، وكانت المنظمـة في هذا الوقت، تعـرف بالقسـم الأمريكي للاختبار والمواد.وكان تشـارلز دادلي Charles B. Dudley كيميائي من بنسـلفانيا هو القوة الدافعة وراء تشكيل تلك الجمعية. وفي عام 2001 عرفت بإسم (ASTM) الدولية.

وقد وضـعت جمعية (ASTM) المواصـفات القياسية لأمان لُعب الأطفال، ويشمل تدابير الأمان المطلوبة مسبقاً بموجب القانون الاتحادي، ويتضمن مبادئ توجيهية إضافية للمخاطر المحتملة التي قد لا تكون واضـحة للجمهور مع الاستخدام العادي أو إساءة الاستخدام للُّعبة. وقد تم تضـمين تلك المخاطر ضـمن معيار الجمعية ASTM F963 – 11. والتي تم اعتمادها في 10 فبراير 2010، وتضمنت الآتي:

جدول (1) المواصفات القياسية لأمان لُعب الأطفال

القسم	العنوان
1	المجال
2	الوثائق
3	المصطلحات

القسم	العنوان
4	متطلبات الأمان
4.1	جودة المواد
4.2	الاشتعال
4.3	علم السموم
4.4	الكهربائية / الطاقة الحرارية
4.5	لُعب إصدار الأصوات
4.6	الأجزاء الصغيرة
4.7	الحواف
4.8	الإسقاطات
4.9	نقاط التوصيل
4.10	الأسلاك والقضبان
4.11	المسامير والمشابك
4.12	الأفلام المغلفة
4.13	أليات الطي والمفصلات
4.14	الحبال والأشرطة المطاطية
4.15	متطلبات التحميل الزائد
4.16	الفجوات الصغيرة باللُعبة
4.17	العجلات، الإطارات، الأذرع
4.18	الثقوب والفجوات، والمسافات العازلة
4.19	محاكاة الأجهزة الواقية
4.20	اللهايات
4.21	لُعب القذائف
4.22	لُعب عضاضات التسنين
4.23	الخشاخيش
4.24	لُعب تحدث صوتاً بالضغط
4.25	لُعب تعمل بالبطارية
4.26	اللُعب المعلقة على سرير الطفل
4.27	لُعب القماش، والمحشوة
4.28	لُعب نقل اللُعب
4.29	مواد الفنون
4.30	لُعب المسدسات

القسم	العنوان
4.31	البالونات
4.32	اللُعب ذات الأطراف الكرية
4.33	لُعب البلي
4.34	الكرات
4.35	لُعب كرية الشكل
4.36	لُعب نصف كروية
4.37	«لُعب الحبل المطاطي » يويو
4.38	المغناطيسيات
4.39	عجلات القيادة والمقابض
5	إشعارات الأمان
6	المؤلفات التعليمية
7	العلامات التجارية للمنتجين
8	طرق الاختبار
8.1	عام
8.2	اختبار محتوي المواد الخطرة
8.3	طرق حل المواد القابلة للذوبان
8.4	اختبار الفجوات في اللُعبة
8.5	اختبار الاستخدام العادي
8.6	اختبار الاستخدام غير العادي
8.7	اختبار الصدم
8.8	اختبارات مكونات عزم الدوران
8.9	اختبار الجهد
8.10	اختبار الضغط
8.11	اختبار ثبات العجل والمحور
8.12	اختبار الثني
8.13	اختبار لُعب الفم

وقد تعاونت (ASTM) مع كافة الهيئات واللجان والمنظمات الدولية والمحلية فيما يخص اختبارات أمان لُعب الأطفال، واعطت للجنة سلامة المنتجات الأستهلاكية الأمريكية الحق على الاعتراض على أية تنقيحات تتخذها الجمعية خلال 90 يوماً وبعدها يصبح التنقيح المقترح نافذاً.ودائما تدخل تغيرات على الإصدارات الحالية لأمان اللعب لجعل تلك

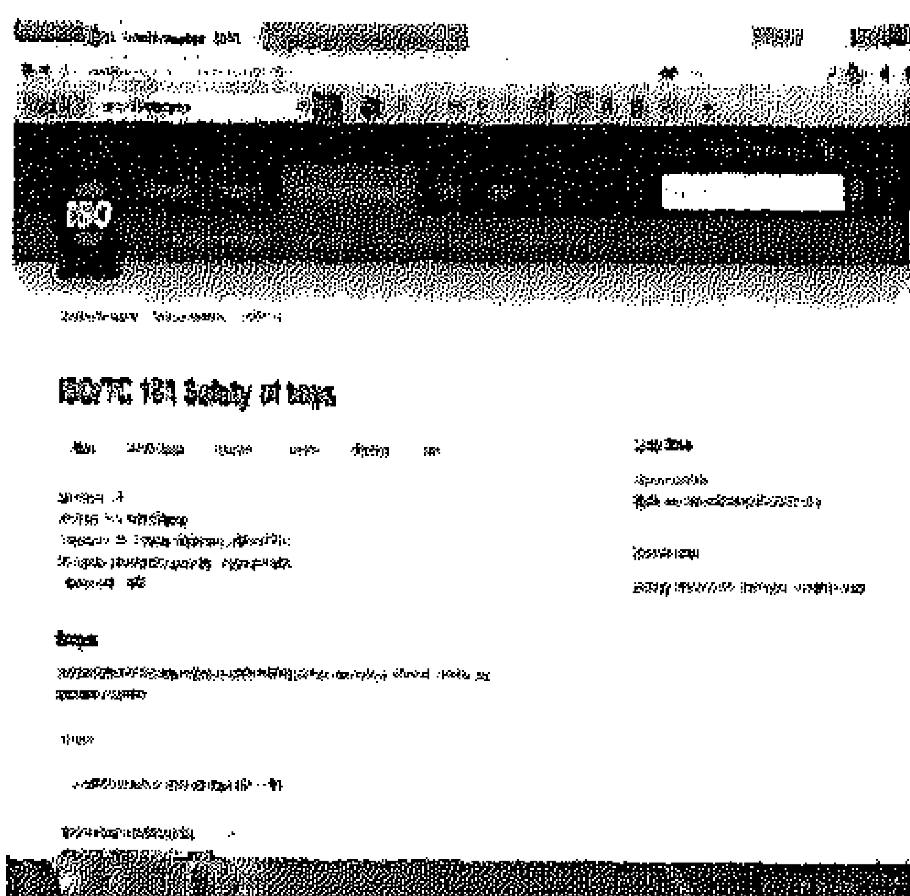
الإصدارات الجديدة أكثر صرامة، واستيفاء لمتطلبات الأمان.

♦ منظمة الأيزو ISO
International Organization for Standardization

منظمة دولية للتوحيد القياسي، تأسست في عام 1946 من قبل وفود 25 دولة، وبدأت عملها في عام 1947، وقد بلغ عدد الأعضاء حتى نهاية 2006، 158 دولة. وتتكون المنظمة من شبكة واسعة من هيئات المعايير الوطنية من جميع أنحاء العالم، ومقرها جينيف، ويعمل فيها مايقرب من 150 موظفاً. ورسالة المنظمة وضع معايير دولية ذات صلة بالسوق، وتغطي منتجات مختلفة وتستخدم طرق اختبارية لتقييم المواصفات المطلوبة. وتساعد المنظمة في ضمان الجودة، والأيكولوجيا، والأمان، والاقتصاد، والموثوقية، والتوافق، والكفاءة، والفاعلية، وخصائص حيوية أخرى لتيسير التجارة ونشر التكنولوجياً. ويمكنك التعرف أكثر على منظمة الأيزو بالدخول على موقع www.iso.org .

عقدت اتفاقية بين المنظمة الأوروبية للتوحيد القياسي (CEN) وبين منظمة الأيزو (ISO) عرفت بإتفاقية ڤيينا عام 1991 ، وهدفت إلى تجنب التعارض في وضع المعايير، وتعاون المنظمتين معاً على وضع الوثائق، وتم التصويت بينهم على ذلك. وفيما يخص أمان لُعب الأطفال، خصص معيار ISO/TC 181 Safety of toys . وهناك رموز عدة سوف تستخدم مما يستوجب معرفة ما تعنيه وهي كالآتي: (√) معيار منشور ، ( ) معيار تحت التطوير، (X) معيار تم سحبه، ( ) معيار مرفوض.

(√) المعيار الأول: ISO 8124-1:2012
أمان اللُّعبة - الجزء الأول: الخصائص الميكانيكية والفيزيائية



وينطبق على أي منتج أو مادة مصممة أو معدة بشكل واضح لاستخدامها في اللَّعب من قبل الأطفال دون سن 14 سنة. وتنطبق على اللُّعب التي تشترى من قبل المستهلك، سواء استخدمت الاستخدام العادي أو سوء استخدام ما لم يذكر على خلاف ذلك على وجه التحديد. وتتمثل متطلبات المعيار في تحديد المعايير المقبولة للخصائص الهيكلية للُّعبة، مثل الشكل والحجم وكذلك منصات اللُّعب،

وتحـدد المتطلبـات وكذلك الاختبـار للُّعب المعدة للإسـتخدام من قبل الأطفـال فـي مختلف الفئات العمرية من الميلاد إلى 14 سنة. وتختلف المتطلبات وفقا للفئة العمرية المستهدفة في لُعبـة معينة، وتعكس المتطلبات طبيعـة الأخطار المتوقعة لفئة عمرية معينة، وكذلك القدرات العقلية والجسمية للطفل المتوقع تعامله مع تلك الأخطار.

(✎)ISO 8124-1:2012/DAmd 1: المقذوفات، الدوارات، المراوح.

(✎)ISO 8124-1:2012/DAmd 2: مخاطر الانحشار والتطويق

(✎)DAmd 3/1:2012-ISO 8124: مخاطر الحبال

(√) 2:2007-ISO 8124: أمان اللُّعبة - الجزء الثاني: الاشتعال

وهـذا المعيار يحدد فئات المواد القابلة للإشـتعال المحظورة فـي اللُّعب جميعها، وكذلك المتطلبات المتعلقة بالمواد القابلة للإشـتعال فـي بعض اللُّعب التي تتطلب مصـدراً طفيفاً من الاشتعال. وتستخدم طرائق الاختبار لأغراض تحديد القابلية للإشتعال تحت ظروف معينة. ولا يمكـن اعتبـار نتائج الاختبار مؤشـراً واحداً لأخطـار الحريق المحتملة فـي اللُّعب، حيث يمكن أن تتعرض المواد لمصادر إشتعال أخرى. ويتضمن المعيار متطلبات عامة تتصل باللُّعب جميعها، ومتطلبات محددة بلُعب معينة تمثل خطورة أكبر، ومن أمثلتها:

- اللُّعب التي ترتدى على الرأس، والشـعر المسـتعار، والشوارب، وما إلى ذلك، وكذلك الأقنعة باستثناء القبعات التي تستخدم في المناسبات.
- اللُّعـب التنكرية التي تشـتمل علـى الملابس والأقنعـة وأدوات المكياج والإكسسـوارات وغالباً ما يرتديها الطفل في الأعمال المسرحية.
- بعض اللُّعب السمعية البصرية.
- اللُّعب اللينة ناعمة الملمس المصنوعة من النسيج.

ISO/FDIS 8124-2 (✎) أمان اللُّعبة – الجزء الثاني: الاشتعال

(√)3:2010-ISO 8124 أمـان اللُّعبـة – الجـزء الثالـث: هجـرة بعض العناصر

ويختص هذا المعيار بتحديد المستويات القصوى المقبولة من العينات التي تأخذ من اللُّعبة قبل حدوث هجرتها مثل عناصـر الأنتيمـون، والزرنيخ، والبارريـوم، والكادميوم، والكروم،

والرصاص، والزئبق، والسيلينيوم من مواد اللُّعبة أو أجزائها، وتم تحديد المستويات القصوى المقبولة لهجرة العناصر من المواد الآتية:

- طلاء الدهانات، والورنيش، والبوليمرات، والأصباغ، والأحبار، والطباعة.
- المواد البوليمرية بما في ذلك اللدائن سواء استخدم فيها النسيج المقوى أم لا، ويستثنى منها بعض المنسوجات والأقمشة التي ليس لها علاقة باللُّعب.
- الورق، والورق المقوي، ينبغي أن يكون الحد الأقصى المطلوب لكل وحدة مربعة 400 g/m2
- المنسوجات الطبيعية أو الصناعية، أو المركبة منهما.
- مواد الزجاج / السيراميك/ المعادن بإستثناء اللحام عند استخدام التوصيلات الكهربية.
- مواد أخرى، سواء كانت كتلة ملونة أم لا مثل " الخشب "، الألواح الليفية، والألواح الصلبة، والعظام، والجلود.
- مواد تترك أثراً مثل " مواد الجرافيك في أقلام الرصاص، والحبر السائل في الأقلام ".
- مواد النمذجة اللينة، بما في ذلك الطين والصلصال والمواد الهلامية كافة.
- الدهانات التي تستخدم في طلاء اللُّعبة، بما في ذلك دهانات الأصبع، والورنيش، وألوان الزجاج، والخزف، ومحلول التلميع فوق اللون " الفلوت أو الورنيش "
- مساحيق ومواد مماثلة صلبة أو سائلة.

وينطبق معيار الأيزو أيضاً على اللُّعبة أو أجزائها وموادها:

- الأغذية جميعها ولُعب الاتصال بالفم، ولُعب المكياج، وأدوات الكتابة التي تصنف كلعبة بغض النظر عن العمر الموصي بها.
- اللُّعب المخصصة للأطفال جميعها فوق 72 شهراً.
- أنواع الطلاء جميعها بغض النظر عن العمر الموصي به.
- السوائل، والمعاجين، والمواد الهلامية «مثل الدهانات السائلة، ومركبات النمذجة» بغض النظر عن العمر الموصى به.

ISO 8124-4:2010(√): أمان اللعبة الجزء الرابع

الأراجيح، والزلاجات ولُعب أنشطة مشابهة داخل الاستخدام المنزلي أو خارجه، وهذا المعيار يحدد المتطلبات وطرائق الاختبار لتلك اللُّعب لأطفال دون سن 14. ويغطي هذا المعيار الأراجيح، والزلاجات، والدوارات، اللُّعب الهزازة، وإطارات التسلق، ومقاعد أرجوحة الطفل الصغير، ومنتجات أخرى تتحمل طفل واحد أو أكثر من طفل.

ISO 8124-4:2010/Amd 1:2012(√): أمان اللُّعبة – اللُّعب المطاطية.

ISO/DIS 8124-5(✎) أمان اللُّعبة – الجزء الخامس: تحديد التركيز الكلي لبعض العناصر في اللُّعب.

ISO/DIS 8124-6(✎) : أمان اللُّعبة – الجزء السادس: لُعب ومنتجات الأطفال، تحديد بعض استارات السليولوز في لُعب ومنتجات الأطفال.

ISO/CD 8124-7(✎): أمان اللُّعبة – الجزء السابع: دهانات الأصابع – المتلبات وطرائق الاختبار.

ISO/DTR 8124-8(✎): أمان اللُّعبة – الجزء الثامن: دليل تحديد العمر.

◊ المنظمة الأوروبية للتوحيد القياسي European Standardization Organization (ESO)

هي منظمة طوعية لوضع المواصفات الفنية على أساس التوافق بين الأطراف المعنية جميعها التي تضم: الشركات المصنعة الكبيرة والمتوسطة، المستهلكين، النقابات العمالية، المنظمات البيئية غير الحكومية، والسلطات العامة، وما إلى ذلك. ويتم تنفيذ المعايير بواسطة هيئات مستقلة على الصعيد الوطني والدولي، وعلى الرغم من استخدام المعايير بصورة طوعية، فلا يزال الاتحاد الأوروبي منذ منتصف الثمانينيات حتى الآن يستخدم تلك المعايير دعماً للسياسات والتشريعات.

وقد وضعت تلك المنظمة المعايير القياسية المعروفة ب The European Committee for Standardization (CEN)، وبموجب التشريعات البرلمانية للاتحاد الأووربي، فيما يخص معايير أمان اللُّعبة تم وضع مجموعة من المعايير يوضحها الجدول الآتي:

جدول (2) معايير (CEN) لأمان لُعب الأطفال

ESO	مرجع وعنوان الوثيقة المرجعية
CEN	1:2011+A2:2013-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الأول الخواص الميكانيكية والفيزيائية
CEN	2:2011-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الثاني الاحتراق
CEN	3:2013-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الثالث هجرة بعض العناصر
CEN	4:2013-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الرابع المجموعات التجريبية للكيمياء، والأنشطة ذات الصلة
CEN	5:2013-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الخامس اللُعب الكيميائية (مجموعات) من المجموعات التجريبية
CEN	7:2002-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء السابع دهانات الأصبع – المتطلبات وطرائق الاختبار
CEN	8:2003+A4:2009-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الثامن الأراجيح، الزلاقات، لُعب النشاط المماثلة للإستخدام المنزلي داخل المنزل وخارجه
	8:2011-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الثامن لُعب النشاط للأغراض المنزلية
CEN	12:2013-EN 71 أمان اللُعبة – الجزء الثاني عشر نيتروزامين (مادة مسرطنة) N-Nitrosamines and N-nitrosatable substances
Cenelec	EN 62115:2005 Electric toys – Safety أمان اللُعبة الكهربائية IEC 62115:2003 (Modified) + A1:2004 EN 62115:2005/A2:2011 (IEC 62115:2003/A2:2010 (Modified EN 62115:2005/A11:2012 EN 62115:2005/A11:2012/AC:2013 EN 62115:2005/A2:2011/AC:2011

معايير الأمان الجديدة للُّعب الأطفال حسب الاتحاد الأوروبي

3:2013-Toys: New Safety Standard Published EN 71

وتعبر عن المتطلبات الكيميائية الجيدة EN 71-3 لأمان لُعب الأطفال، ودخل حيز التنفيذ 20 يوليو 2013، وتشمل العناصر القابلة للذوبان، وتم نشر هذا المعيار في الصحف الرسمية للاتحاد الأوروبي، وتم اعتماده ضمن المعايير الموحدة للُّعب الأمانة.

وحدد هذا المعيار في النقاط الآتية:

- حدود المواد الهاجرة 19 مادة (بدلا من 8 عناصر في اللُّعب القديمة) وتشمل:

- متطلبات الكروم (III)، وكروم (VI).

- متطلبات القصدير، والقصدير العضوي

- ثلاث فئات لمواد اللُّعبة

- الجاف، الهش، المسحوق، اللين

- السائل أو اللزج

- قابلة للكشط أو الإزالة

- هجرة بعض العناصر

أي لُعبة يتم وضعها في سوق الاتحاد الأوروبي يجب أن تفي بالمتطلبات الكيميائية الجديدة.

♦ منظمة الأيبك (ABEC)



Asia-Pacific
Economic Cooperation

المنظمة الأسيوية للتعاون الاقتصادي Asia-Pacific Economic Cooperation تأسست عام 1989. وتتضمن 21 من الكيانات الاقتصادية الكبري (البلدان والمناطق)، هدفها الأساسي تسهيل النمو والإزدهار الاقتصادي، مع رؤية لخلق اقتصاد إقليمي سلس. واللُّعب واحدة من أهم صادرات الأبيك التي تصل إلى 85% في السوق العالمية للعبة، معظمها من الصين. واهتمت المنظمة بمعايير أمان اللُّعبة، حيث ينفذ 21 كياناً إقتصادياً في الأيبك 18 معياراً إلزامياً لأمان اللُّعبة، وتلتزم باللوائح

والقوانين المنظمة لها. وتستخدم معايير الأيزو ISO 8124، ومعايير EN-71، و8 معايير من ASTM F963. وعقدت الأيبك، والهيئة الأمريكية للعبة (SCSC) في سنغافورا، وهونج كونج، الصين، وممثلين من صناع اللعبة حواراً حول سلامة اللعبة، وسوف نستعرض نتائج دراسة استقصائية حول هذا الحوار في نقاط سريعة.

- البداية كانت في أستراليا في عام 2007، والتي اتفق فيها المشاركون على ضرورة وضع نهج أكثر قوة لتعزيز أمان التغذية والمنتجات الاستهلاكية في المنطقة، وذلك باستخدام الأساليب العلمية من غير خلق عوائق غير ضرورية أمام التجارة. وفي الاجتماع التالي في بيروا 2008، اتخذت خطوات جديدة بضمان سلامة لُعب الأطفال بدءاً من عام 2009.

- تأسيس اللجنة الفرعية للأيبك بشأن وضع المعايير Subcommittee on Standards and Conformance (SCSC)

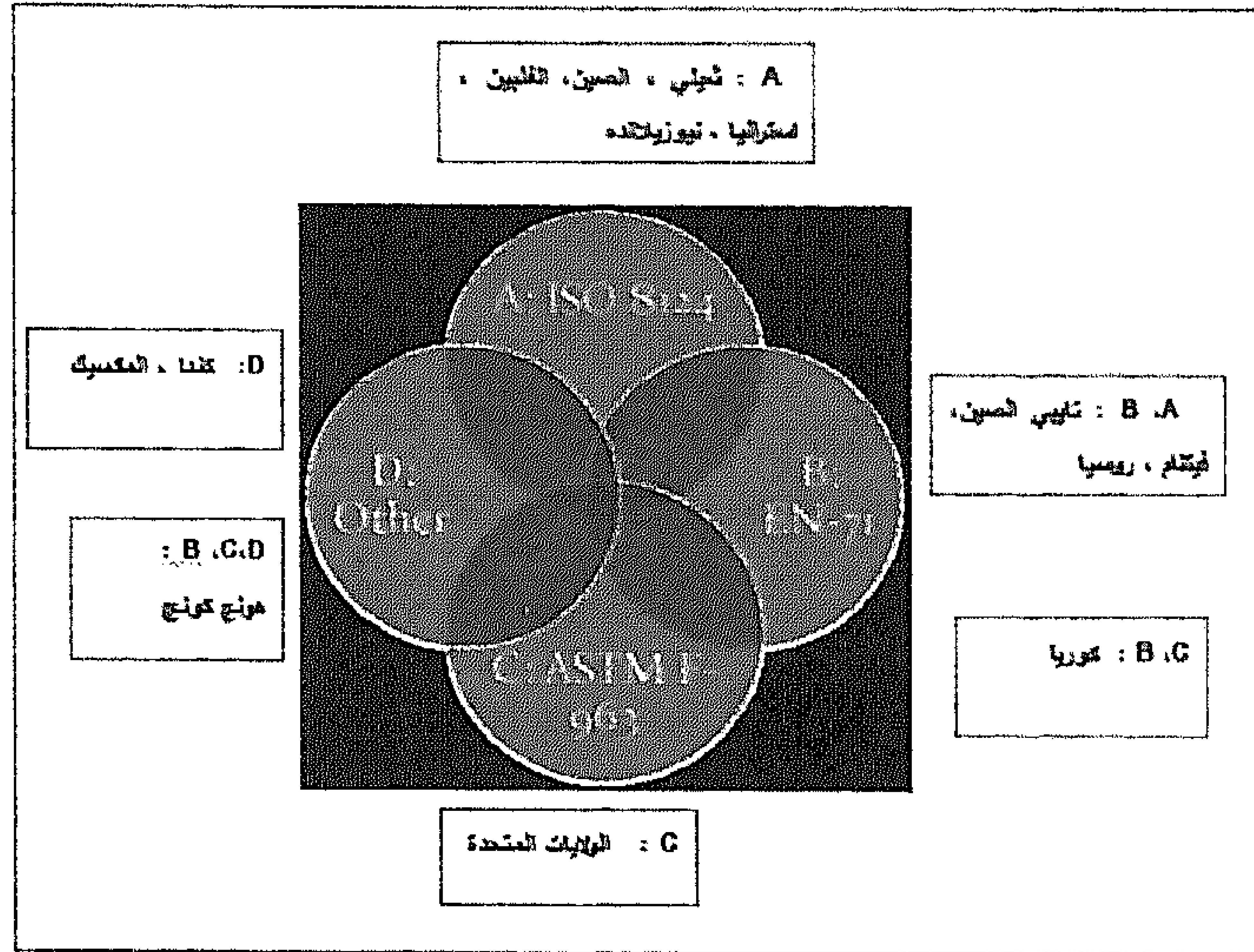
- تم تنظيم حلقات عمل عن سلامة اللُّعبة في سنغافورة 2009، وعلى هامش معرض هونج كونج في يناير 2010.

- وفي ضوء مسح نظم سلامة اللُّعبة للأيبك، أكد المشاركون في الحوار المنظم، التزامهم بالشفافية، وعمل وثيقة مرجعية تحدد أمان اللُّعبة في البلدان المختلفة. والهدف الرئيس هو توفير قائمة من الممارسات التنظيمية للُّعب الأيبك لأصحاب المصلحة، والمنظمات الأخرى المهتمة بالأمر.

- اتبعت المنظمة منهجية تقوم على أساس العمل مع الدول الراعية والمشاركين المهتمين وذلك بتصميم استبيان وتقديم النتائج في حوار مفتوح. وشملت الدراسة الاستقصائية 21 من اقتصاديات الأيبك. وقبل النشر استعرضت اللجنة الفرعية نتائج الدراسة الاستقصائية.

- ما المعايير الطوعية كمرجعية لتلك الاقتصاديات؟ وقد كانت على النحو الآتي: الأيزو، المعايير الأوروبية، لجنة الاختبارات الأمريكية وأخرى، ISO, EN, ASTM or OTHER، والرسم الآتي يوضح المعايير كمرجعية للكيانات الاقتصادية في الأيبك.

شكل (1) المعايير المرجعية للأيبك



إلى أي مدى تُفعل الحكومات متطلبات أمان اللُّعبة وفقاً للمعايير ؟ الجدول الآتي يوضح ذلك

جدول (3) تفعيل الحكومات لمتطلبات أمان اللُعبة وفقاً للمعايير

تنفذ باستمرار	قدر كبير	قليل جدا	على الإطلاق
كوريا	استراليا	كندا	
ماليزيا	هونج كونج	شيلي	
بيرو	أندونيسيا	اليابان	
الفلبين	نيوزيلانده	مكسيكو	
روسيا	الولايات المتحدة		
تايبي الصين	الصين		
تايلاند			
فيتنام			

كيف تلتزم السلطة بمعايير أمان اللُّعبة ؟ الجدول الآتي يوضح ذلك

جدول (4)

تشارك بشدة	متوسطة المشاركة	الحد الأدنى أو لامشاركة
استراليا	الصين	بروناي دار السلام
كندا	الفلبين	أندونسيا
شيلي	فيتنام	اليابان
كوريا		بابوا غينيا الجديدة
ماليزيا		سنغافورة
مكسيكو		
نيوزيلاند		
بيرو		
روسيا		
تايبي الصين		
تايلاند		
الولايات المتحدة		
• هونج كونج والصين لديهما معايير وطنية، وهما عضوين في المنظمة الدولية للتوحيد القياسي (الأيزو)، ويعملان بمعايير سلامة اللُّعبة TC181		

ما أفضل وصف للنظام الرقابي للُّعب في الاقتصاد ؟ الجدول الآتي يوضح ذلك

جدول (5)

الأخذ بالمتطلبات الإلزامية في المعايير	مزيج من الاثنين بعض المعايير الإلزامية والمتطلبات العامة للعب لتكون آمنة	الأخذ بأمان المنتجات بصفة عامة، حيث وضعت السلع جميعها في السوق لتكون آمنة
أستراليا	الصين	بابوا غينيا الجديدة
كندا	هونج كونج	سنغافورة
شيلي	اليابان	بروناي دار السلام
أندونيسيا	ماليزيا	
كوريا	نيوزيلاندة	
مكسيكو	بيرو	
تايبي الصين	الفلبين	

الأخذ بالمتطلبات الإلزامية في المعايير	مزيج من الاثنين بعض المعايير الإلزامية والمتطلبات العامة للعب لتكون أمنة	الأخذ بأمان المنتجات بصفة عامة، حيث وضعت السلع جميعها في السوق لتكون آمنة
روسيا	فيتنام	
تايلاند		
الولايات المتحدة		

إذا كانت متطلبات أمان اللُّعبة قد تمت منفصلة عن المعايير الطوعية. فَمَنْ طَوّر تلك المتطلبات؟ الجدول الآتي يوضح ذلك.

جدول (6)

موظفو الحكومة	المؤسسات المختصة التابعة للحكومة أو الكيانات المماثلة
أستراليا	الصين
كندا	اليابان
شيلي	ماليزيا
هونج كونج	نيوزيلاندة
أندونيسيا	بيرو
اليابان	روسيا
كوريا	
ماليزيا	
مكسيكو	
نيوزيلاندة	
بيرو	
الفلبين	
تايلاند	
الولايات المتحدة	

إذا كانت متطلبات أمان اللُّعبة قد تمت منفصلة عن المعايير الطوعية. فَمَنْ طَوّر تلك المتطلبات؟ الجدول الآتي يوضح ذلك.

جدول (7)

الخبراء	المشرعون المنتخبون وموظفوهم
الصين	ميكسيكو
أندونيسيا	الفلبين
اليابان	الولايات المتحدة الأمريكية
بيرو	
الفلبين	

إذا كانـت متطلبـات أمان اللُّعبة قد تمت منفصــلة عن المعايير الطوعيــة. فَمَنْ طَوّر تلك المتطلبات؟

أخرى

- أندونيسيا: رابطة صناعة اللُّعب، ورابطة المستهلكين.
- تايبي الصين: معايير الأمان الوطنية وهي حالياً طوعية.

هل تنظم الحكومات بيع لُعب الأطفال لأغراض الأمان والسلامة؟

جدول (8)

	اصدار التراخيص التجارية في تصنيع لُعب الأطفال	الترخيص للموزعين أو تجار التجزئة	دفع سندات أو ضمانات مالية	استخدام علامة الأمان أو بيان آخر للتعبير عن الأمان	استخدام علامة كشهادة تصديق من طرف ثالث ومعين من قبل الحكومة
كندا					× فقط للعب الإلكترونية
شيلي				×	
الصين	×			×	
أندونيسيا					
اليابان				×	×
كوريا				×	
مكسيكو					×
ماليزيا				×	

	اصدار التراخيص التجارية في تصنيع لُعب الأطفال	الترخيص للموزعين أو تجار التجزئة	دفع سندات أو ضمانات مالية	استخدام علامة الأمان أو بيان آخر للتعبير عن الأمان	استخدام علامة كشهادة تصديق من طرف ثالث ومعين من قبل الحكومة
بابوا غينيا الجديدة		×			
بيرو	×	×		×	
الفلبين	×	×		×	
روسيا	×	×		×	
تايبي الصين				×	
تايلاند	×	×		×	
فيتنام				×	×

الفصل الثالث

3

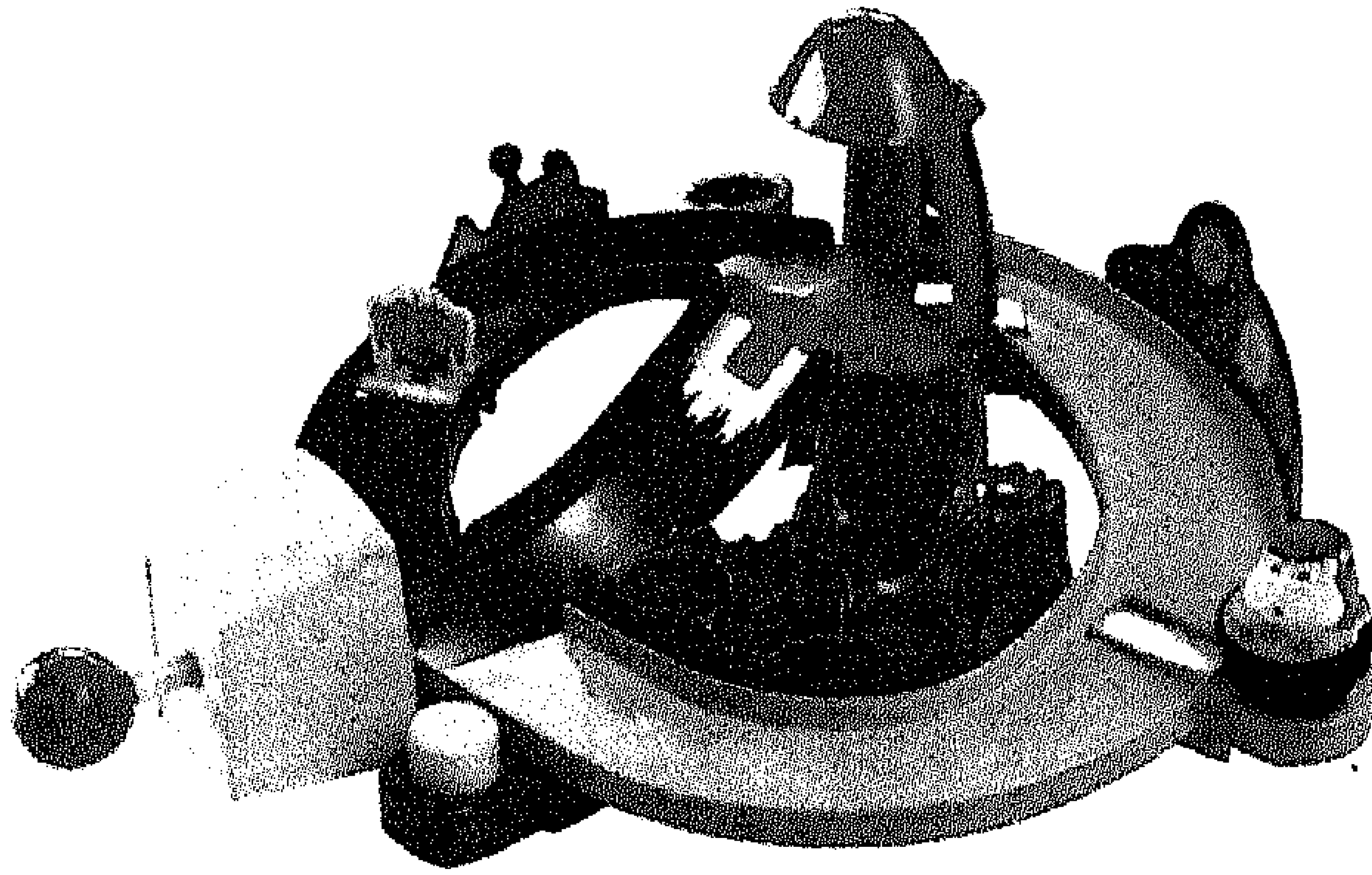
أين يكمن الخطر في اللُّعبة ؟

- مقدمة
- الرصاص والمعادن السامة الأخري في اللُّعب
- مشتقات الفثالات في اللُّعب
- لُعب المغناطيس والمجوهرات
- مخاطر الاختناق
- اللُّعب الصاخبة / المفرطة الصوت
- موجز للُّعب الخطرة لعام 2013، وأمثلة للأخطار المحتملة من اللُّعب
- توصيات عامة لصناع القرار وواضعي السياسات
- توصيات للجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية
- توصيات خاصة بالمستهلكين

أين يكمن الخطر في اللُّعبة ؟

♦ مقدمة:

ينبغي أن يكون اللعب للترفيه والتعليم للأطفال، ولكن قد يكون سوء تصميم اللُّعب سبباً في وقوع الضـرر، أو الوفاة. في عام 2007، بلغت الإشعارات التحذيرية 231 إشعاراً مع 46 مليون لُعبة، 15 مليون أخرى لمنتجات الأطفال حتى اعتبرتها وسائل الإعلام عام الإشعارات التحذيرية. فعلى سبيل المثال الشركات المصنعة للُّعبة الموضحة بالشكل الآتي.

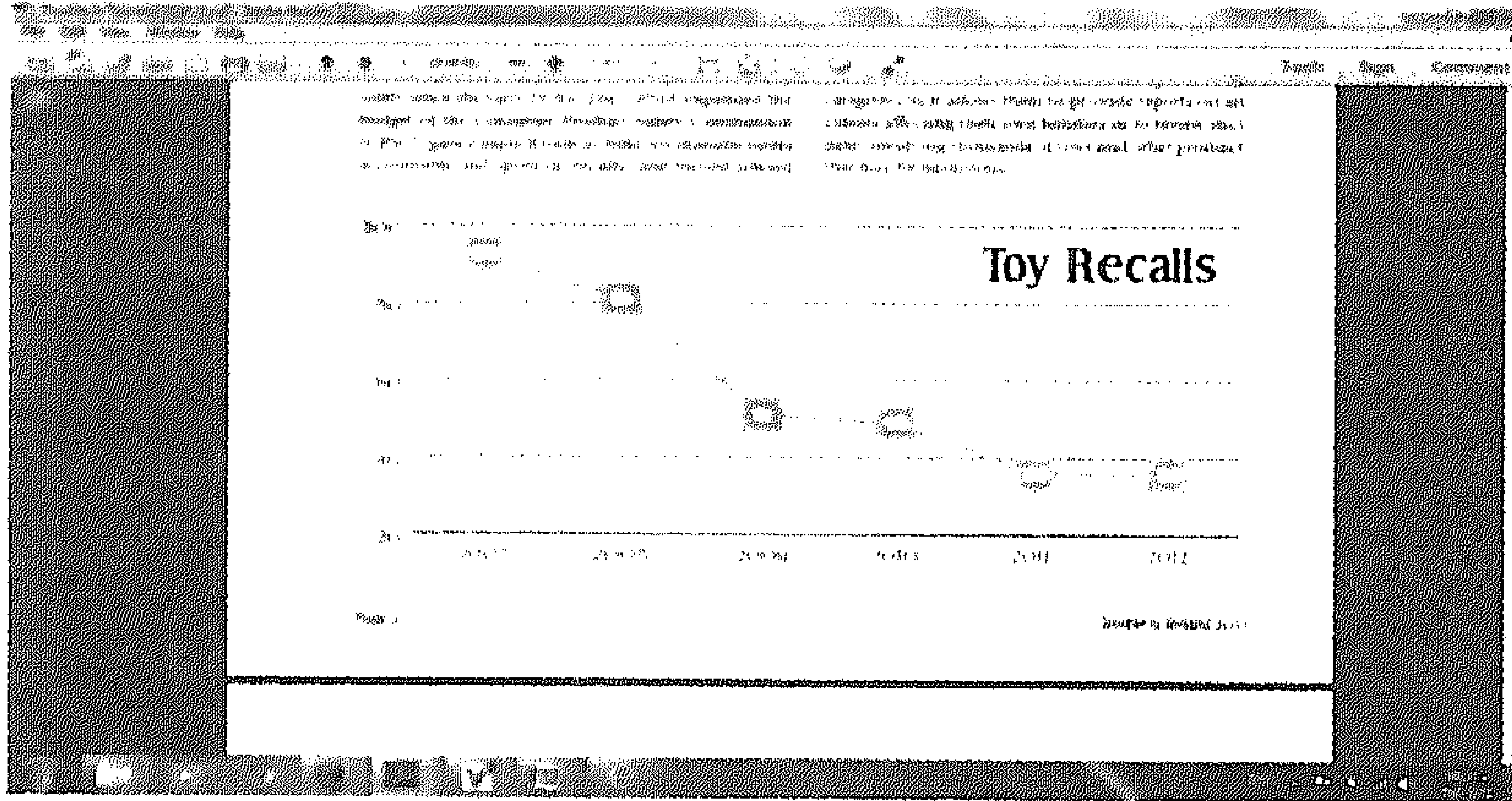


شكل (1) لُعبة ماتيل

تلك اللُّعبة تم رفعها من أرفف المحلات التجارية نظراً لوجود نسب كبيرة من الرصاص بالإضافة إلى وجود أجزاء صغيرة في مكونتها تشكل خطر الاختناق. وقد استجاب الكونجرس الأمريكي بتمرير قانون تحسـين سلامة المنتجات للمستهلك Consumer Product Safety Improvement Act (CPSIA)، علـى المنتجـات واللُّعـب منذ أوائل السـبعينيات من القرن الماضـي. وأتيحت الفرص كاملة للجنة سـلامة المنتجات الاسـتهلاكية (CPSC)، لمسـاءلة الشركات المصنعة للُّعبة، وحظر بعض المواد الكيميائية السامة في اللُّعب ومنتجات الأطفال، كما تحسـنت أيضـاً مراقبة الاسـتيراد للُّعب الأطفال من أنحاء العـالم جميعه بما في ذلك البلدان التي لها لوائح لسلامة المستهلك ومعايير للصحة العامة.

وعلى مدى السـنوات الخمس الماضـية، أصـبحت أحكام القانون نافـذة المفعول، وبدأت قيود القانون على الرصـاص، ومشـتقات الفثالات "phthalates" تأخـذ حيز التنفيذ في

فبرايــر 2009، وكذلك دخلت الحدود النهائية للرصــاص حيز التنفيذ 2011 . وبالإضــافة إلى ذلك فإن جزءاً من التشريعات الرائدة تم نشرها على مواقع شكاوي المستهلكين بدءاً من مارس 2011. وهذا الموقع www. saferproducts.gov مورد لا يقدر بثمن للآباء والأمهات ومقدمي الرعاية، لأنها تسـمح لهم باسـتعراض الحوادث التي تنطـوي على آلاف من اللُّعب وغيرهــا مــن المنتجات التي قد تكـون خطرة لأطفالها، والرســم البياني الآتي يوضــح تطور إشعارات اللُّعبة من 2007 حتى 2012.



شكل (2) تطور إشعارات اللُّعبة من 2007: 2012

و يعنــي هذا التطور للإشــعارات أنه كلما زاد عدد الإشــعارت يعني زيــادة خطورة اللُّعب الموجودة بالأســواق، مما يستوجب زيادة التحذيرات لحماية المستهلك. كما تم تنقيح معايير ســلامة اللُّعــب، وتطويرها وفقاً لهذا المعيــار (ASTM F963)، ومنعــت الآلاف من منتجات اللُّعــب الخطــرة من الدخول إلى أســواق الولايات المتحدة الأمريكية، تأكيداً لأنظمة ســلامة المستهلك وحماية الصحة العامة.

♦ الرصاص والمعادن السامة الأخرى فـي اللُّعب

Lead and Other Toxic Metals in Toys

الأطفال بصــفة خاصــة معرضــون للمعادن من خلال الهــواء والماء والغــذاء. والأطفال الذين تقل أعمارهم عن 6 ســنوات عادة ما يتعرضــون لذلك عن طريق الفم. ولُعب الأطفال والمجوهرات تحتوي على مستويات خطيرة من المعادن، حيث تستخدم كصبغة في الطلاء، أو في البلاستيك بعد إعادة تدويره.

وبالرغم من استفادة لجنة (CPSC) من قانون تحسين سلامة المستهلك (CPSIA)، في اتخاذ خطوات إلى الأمام، والحد من مخاطر تلك اللُّعب، إلا أنه لا يزال أمامها الكثير مما ينبغي عمله، حيث حصرت اللجنة 14 مادة كيميائية في بعض لُعب الأطفال، إلا أن هناك أكثر من 85000 من المواد الكيميائية الصناعية في السوق اليوم، وخاصة الرصاص والكاديوم ومشتقات الفثالات.

الرصاص Lead

الرصاص مادة شديدة السمية، وتم حظرها في طلاء منتجات ولُعب الأطفال منذ عام 1978، حيث إن التعرض له يمكن أن يكون له آثار ضارة على صحة الأطفال، ووجود النسب العالية في دماء الأطفال، يمثل خطراً متزايداً في التعلم، واضطرابات السلوك، ومشكلات في السمع، وتأخر في النمو. وفي وقت لاحق من الحياة يمكنهم أن يعانوا من ارتفاع في ضغط الدم وأمراض الكلى. كما يؤثر الرصاص أيضاً في الجهاز العصبي المركزي والكليتين، والجهاز التناسلي، والأطفال معرضون له بصفة خاصة أكثر من البالغين، وذلك بسبب لعبهم في الفناء، وتعرضهم للغبار، ووضع أيديهم في أفواههم ، كما أن أجساد الصغار أكثر حساسية لتلك الآثار، وجدير بالذكر أن الأعراض المصاحبة للتسمم بالرصاص غالباً ما تكون غير مرئية على الفور.

ويستخدم الرصاص على نطاق واسع في البلدان الأخرى، ويمكن العثور عليه في اللُّعب المستوردة، ويتم استخدامه لتليين البلاستيك وجعله أكثر مرونة، ولكن عندما يتعرض البلاستيك لأشعة الشمس والهواء والمنظفات فإن الرابطة الكيميائية بين البلاستيك والرصاص تنهار، وتشكل غباراً يمكن أن يستنشقه الأطفال. كما يمكن أيضاً العثور على الرصاص في المجوهرات، ولُعب الأطفال المعدنية، والدهانات، وطلاء السطوح.

بداية من عام 2008 تم تضمينها في القانون الاتحادي ضمن المواد الخطرة في حالة وجودها في المنتجات التي تحتوي على كميات سامة من الرصاص نتيجة مناولتها أو استخدامها بما في ذلك الابتلاع. ومنتجات لُعب الأطفال التي تحتوي على الرصاص بما يزيد على 100 في المليون (ppm) تمثل خطراً، ولم يعد ممكننا تصنيع أو استيراد لُعب بما يفوق هذه النسبة. ومع ذلك يمكن أن تباع المخزونات الموجودة من المنتجات التي تفي بالمعيار، والتي تحتوي على أقل من 300 جزء في المليون. وفي حين أن ذلك يمثل الحد الأدنى إلا أنه ما زال لا يتناسب مع التوصيات المقدمة من الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال

American Academy of Pediatrics (AAP)، حيث أوصت باحتواء المنتجات جميعها المعدة للإستخدام من قبل الأطفال بما لا تتعدى 40 جزءاً في المليون، 40 ppm . وهو النطاق الأعلى للرصاص غير الملوث.

الكاديوم Cadmium

وهو معدن سمي مثله مثل الرصاص الذي يمكن أن يضر بصحة الأطفال، وهو مادة مسرطنة معروفة مثل الرصاص، ويمكن أن يؤدي إلى تأخر نمو الدماغ للأطفال الصغار مما يؤدي إلى إعاقة في التعلم. كما تبين البحوث أن التعرض لفترة طويلة له يمكن أن يؤدي إلى مشكلات في الكلى. وفي عام 2011، أجرى الباحثون في جامعة هارفرد دراسة على 2000 طفل تعرضوا للكاديوم ثلاث مرات أو أكثر، وجد أن لديهم عجز في التعلم.

ويستخدم الكاديوم في البطاريات، وإنتاج مواد الصباغة، ومواد في البلاستيك (PVC) . وقد شهدت صناعة لُعب المجوهرات بالولايات المتحدة 6 تحذيرات في 2010 بسبب ارتفاع مستويات غير مقبولة من الكاديوم في منتجاتها. وقد أدى ذلك إلى سحب تجار التجزئة لُعب المجوهرات الشهيرة من الرفوف بعد اكتشاف 100 قطعة تحتوي على أكثر من 90% من الكاديوم. وقد حملت جماعات المستهلكين لُعب المجوهرات للمحاكم، التي تحمل الحدود المبالغ فيها من الكاديوم.

طالبة لجنة (CPSC) الاستجابة للحدود القياسية، وهي 75 جزءاً في المليون من الكاديوم 75 ppm

الأنتيمون Antimony

يصنف ثالث أكسيد الأنتيمون على أنه مادة مسرطنة، وتم إدراجة كمادة مسرطنة من قبل الاتحاد الأوروبي، والوكالة الدولية لبحوث السرطان، وقد ربطت المستويات المنخفضة للأنتيمون بتهيج في العين، وسقوط الشعر، وتلف الرئة، ومشكلات في القلب أجريت على حيوانات التجارب. وقد أظهرت الدراسات على الحيوانات أيضاً وجود صلة بين مستويات أعلى في الخصوبة، وسرطان الرئة، ويستخدم الأنتيمون في صناعة البلاستيك كعامل محفز، كما يستخدم أيضاً في الدهانات.

اعتبرت لجنة (CPSC) المعايير القياسية ASTM F-963 التي حددت تركيز الانتيمون 60 جزءاً في المليون 60 ppm كحد أقصى للذوبان كمعيار إلزامي. وتم اكتشاف أن لُعبة

vinyl toy& the Marvel Super Hero Squad Soft Shield



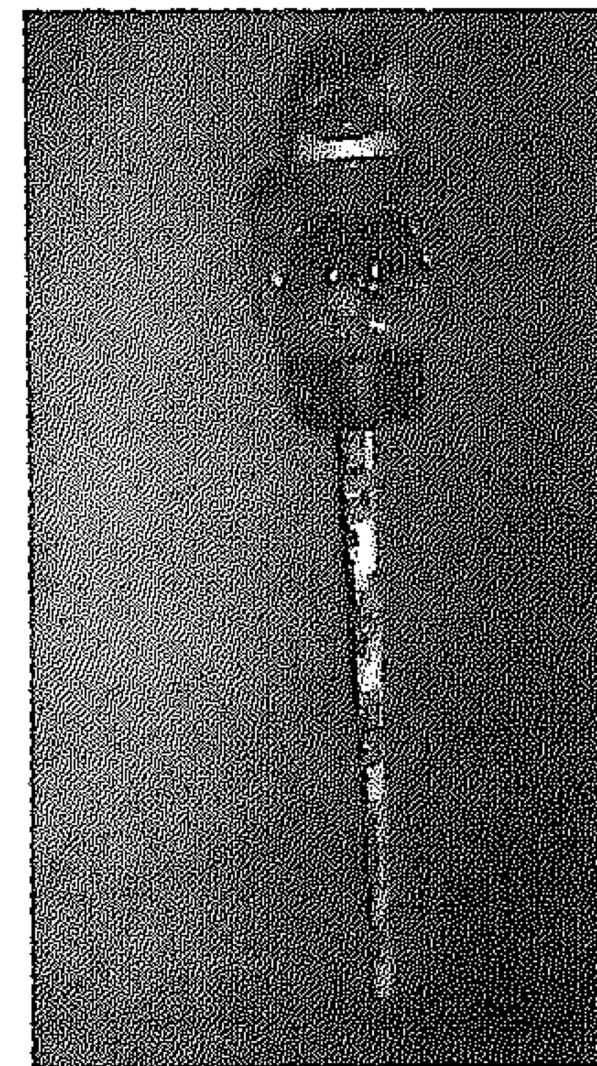


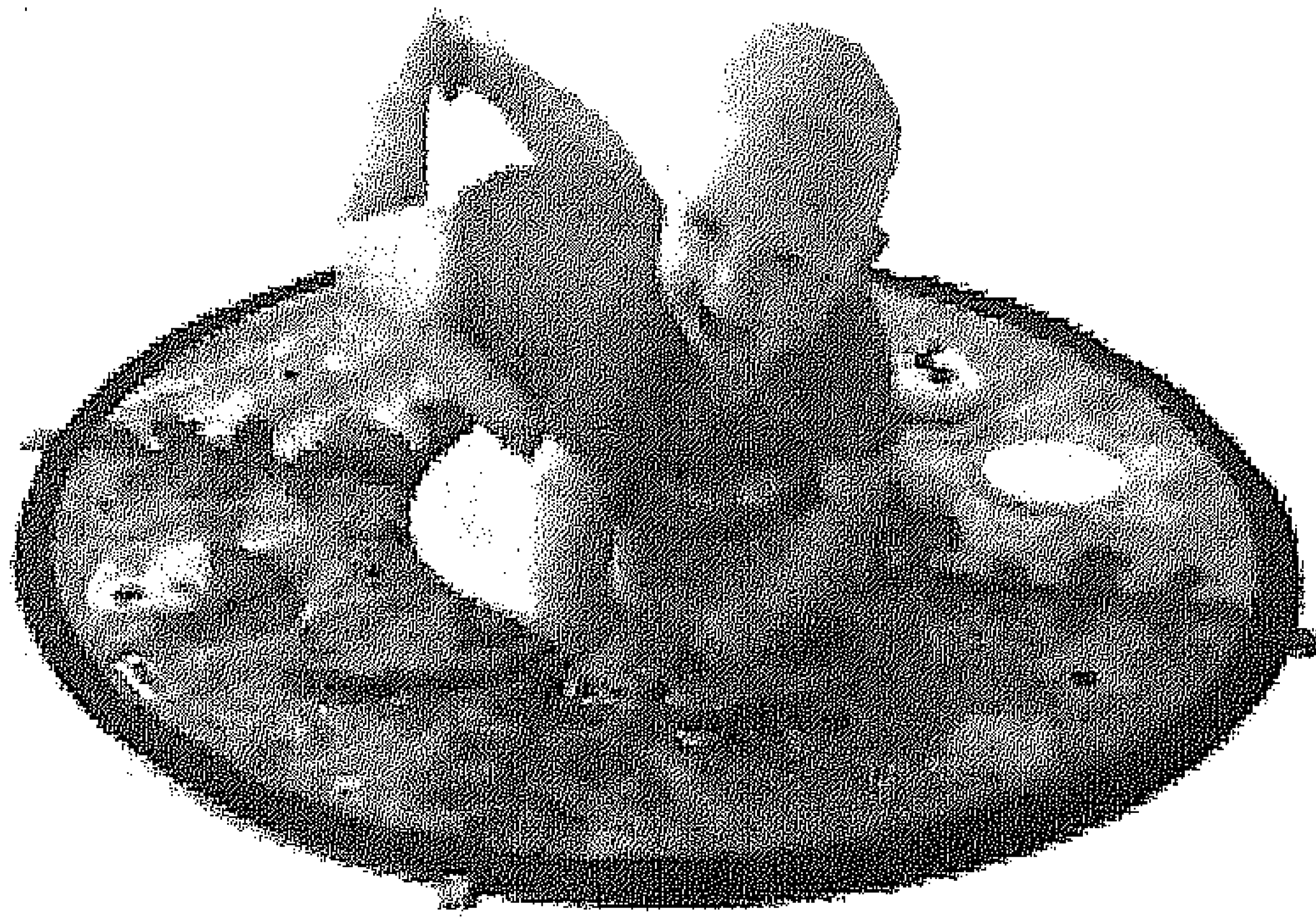
vinyl toy

the Marvel Super Hero Squad Soft Shield

شكل (3) لعب vinyl toy& the Marvel Super Hero Squad Soft Shield

تحتوي على 2900 ppm من الرصاص، تتجاوز 39 مرة الحدود القانونية المسموح بها وهي 200 ppm جزءاً في المليون. كما وجدوا أن سلاحف النينجا المقلمة تحتوي على 600 ppm من الكاديوم ، كذلك لعب The Lamaze brand mat حيث تحتوي على ppm900 من الأنتيمون.





Ninja Turtles Pencil

The Lamaze brand mat

شكل (4) لعَب Ninja Turtles Pencil& The Lamaze brand mat

وقد تم إجراء المزيد من التجارب على المنتجات للتأكد من أن منتجات الأطفال تفي بالمعايير الفيدرالية في القيود المفروضة على كمية الكاديوم أو الأنتيمون التي قد تهاجر من

المنتج في أثناء إختبار قابليته الذوبان.

وفي نهاية المطاف ، لا ينبغي السماح لمنتجات الأطفال الملوثة بالرصاص أن توضع على أرفف المتاجر أو في المنازل. وإن فرض الحظر ينبغي أن يتواصل بقوة على الرصاص في أي لُعبة أو في الطلاء، أو مجوهرات. بالإضافة إلى ذلك ينبغي تخفيض نسب الرصاص في لُعب الأطفال ومنتجاتهم إلى 40 جزءاً في المليون 40 ppm وفقاً للمستوى الموصى به من قبل الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال. ومثل الرصاص فإنه لا ينبغي تعرض الأطفال للكاديوم، والأنتيمون، والمعادن السامة الأخرى، سواء بالتعامل معها، أو وضعها في الفم، أو التعرض للغبار الذي يحتوي على المواد الكيميائية الهاجرة من المنتجات. والعمل بتوصية لجنة (CPSC) من أنه ينبغي الالتزام بالمبادئ التوجيهية للمحتوي الكلي من الرصاص والكاديوم والأنتيمون والمعادن السامة الأخرى في لُعب الأطفال ومنتجاتهم.

♦ مشتقات الفثالات في اللُّعب Phthalates in Toys .

الفثالات مجموعة من المواد الكيميائية المستخدمة لتخفيف وزيادة مرونة البلاستيك والفينيل. وتستخدم في صناعة البلاستيك كإضافات لتحسين مرونة المنتجات. وتستخدم أيضاً الفثالات في منتجات العناية الشخصية كمحلول غسيل، وطلاء أظافر، ومستحضرات التجميل، والعطور، فضلا عن المنتجات الصناعية مثل المذيبات، ومواد التشحيم، و الغراء، والطلاء، ومانعات التسرب، والمنظفات، والحبر . وللفثالات آثار صحية ضارة للرحم، ومراحل النمو، والبلوغ، والعيوب الإنجابية، والولادة المبكرة « المبتثرة».

تم التركيز على مشتقات محددة من الفثالات (called DEHP, DBP and BBP) في لُعب الأطفال حيث تزيد نسب الفثالات فيها على 1000 جزء في المليون 1000ppm ، كما أنشأ القانون حظراً مؤقتاً على ثلاثة مشتقات أخرى (DINP, DIDP and DNOP) في لُعب الأطفال ومنتجاتهم.

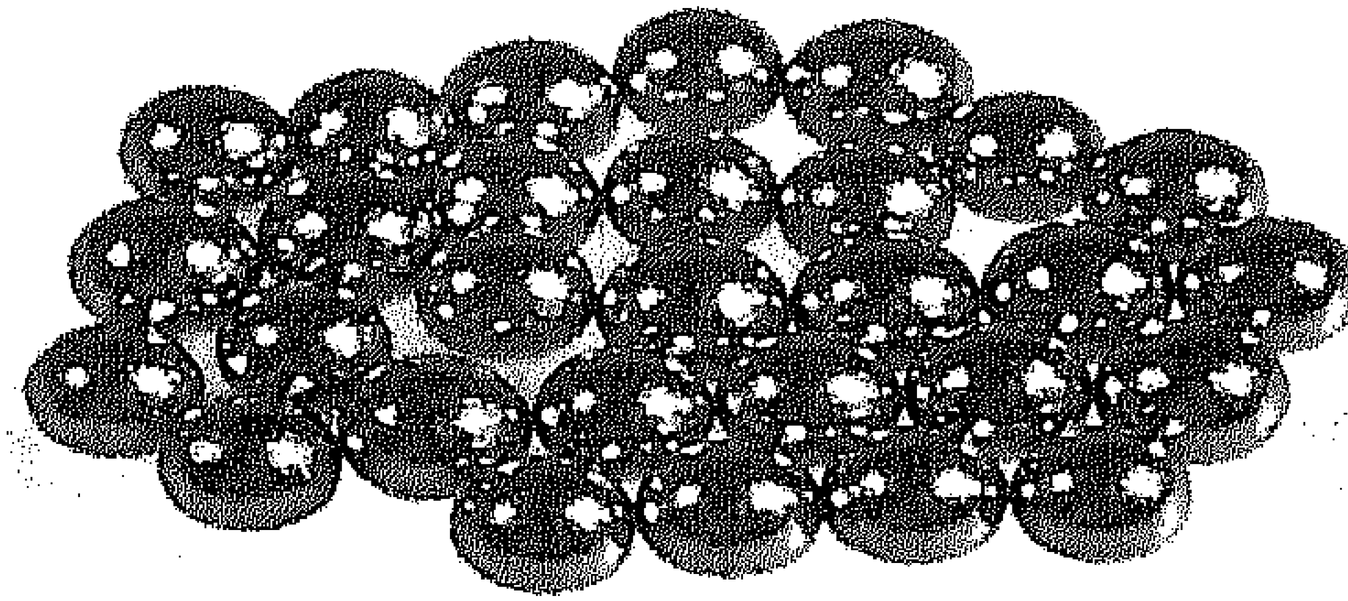
كما تم حظر 6 مشتقات من الفثالات في لعُب الاتحاد الأوروبي لمدة عشر سنوات، وكذلك في بلدان أخرى مثل الأرجنتين، واليابان، وإسرائيل، والمكسيك، حيث حظرت تلك الدول وجود الفثالات في لُعب الأطفال. بالإضافة إلى ذلك سنت بعض الولايات الأمريكية أنظمة أقوي على استخدام الفثالات في لُعب الأطفال مثل واشنطن، وفيرمونت، كاليفورنيا. وفي يناير 2012 أخضع جميع المصنعين والمستوردين لُعب الأطفال لطرف ثالث وفقاً لقانون الاختبار.

تم اختبـار العديـد مـن اللُّعب التي تحتـوي على الفثـالات للتأكد من كونهـا متوافقة مع المعايير الفيدرالية. وكشـفت نتائج الاختبار عن وجود مسـتوى عال في مادة DEHP حيث تم العثور على مسـتوى عال في لُعبة سـلاحف النينجا، فوصلت إلى 150,000 ppm بما يعادل زيادة 150 مرة على المستوي المحدد من المعاير الفيدرالية.

وتم فرض حظر على استخدام الفثالات في جميع لُعب الأطفال مع مواصلة البحث عنها في المنتجات الأخري للأطفال. كما سعت لجنة (CPSC) إلى استمرار الحظر على المنتجات المحتوية على DINP, DNOP, and DIDP.

♦ لُعب المغناطيس والمجوهرات Magnet Toys and Jewelry

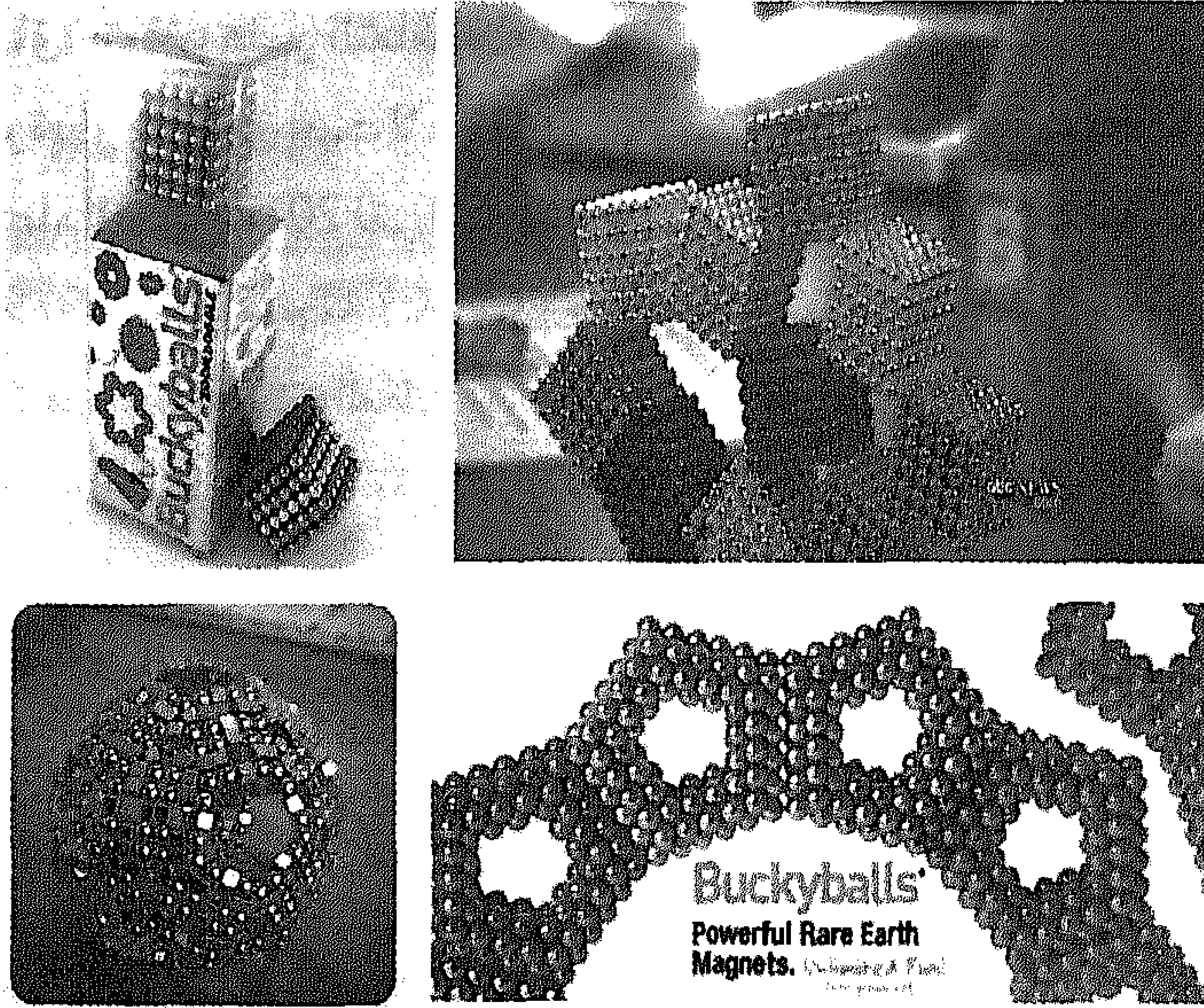
وضع المغناطيس في اللُّعبة تحت المجهر في السنوات الأخيرة، حيث تستخدم العديد من اللُّعب المغناطيس (NIB) الذي زاد في اللُّعب وخاصـة اللُّعب الواردة من الصـين، ويستخدم في المجموعات المغناطيسية، والمجوهرات ولا سيما الأقراط والأساور.



شكل (5) المغناطيس (NIB)

والمغناطيـس (NIB) الـذي يسـتخدم فـي تلـك اللُّعب غالبـاً ما يكون فـي حجم حبات الفيشـار. إذا ابتلع الطفل مغناطيسـاً واحداً فيمكن أن يمر عبر الجهاز الهضـمي دون وقوع حوادث، وأما إذا ابتلع اثنين أو أكثر من المغناطيس، فإنه يمكن أن تجذب بعضـها بعضـاً في الجسم. فمثلا إذا وجد مغناطيس في المعدة وآخر في الأمعاء فإنهما ينجذبان معاً ومن خلال مرورهما من خلال الأنسجة يمكن أن يؤديان إلى ثقوب في الجدر، كما يمكن أن يؤديان إلى

انسداد الأمعاء. وقد أمكن بالفعل استخدام الرنين المغناطيسي لتشخيص المشكلة من خلال التصوير وأمكن مشاهدة تمزق الأنسجة. وفي شهر يناير وحده عام 2013 ابتلع 62 طفلاً المغناطيس وأدى ذلك إلى ثقوب في الأمعاء للأطفال العامين. وبين عامي 2009 و 2011 وصلت حالات بلع المغناطيس 1700 حالة وفقاً للتقارير الواردة من المستشفيات الحكومية الأمريكية، وأكثر من 70% من هذه الحالات كانت لأطفال بين عمر 4 و 12 عاماً، مما أدى إلى رفع دعوات قضائية ضد الشركات المصنعة لتلك اللُّعب. وقد سعت لجنة (CPSC) لوقف بيع تلك المنتجات، وعدم استخدام اللُّعبة لأطفال أقل من 14 عاماً. كما تم الكشف عن لُعب المغناطيس الكروية والمكعبة تحتويان على عيوب خطيرة في التصميم والتعبئة والتغليف والتحذيرات والتعليمات مما شكل خطر الإصابة على الأطفال ورفعت قضايا بهذا الشأن أمام القضاء، وما تزال تواصل لجنة سلامة المستهلك جهودها لاستبعاد القطع المغناطيسية الصغيرة من اللُّعبة.

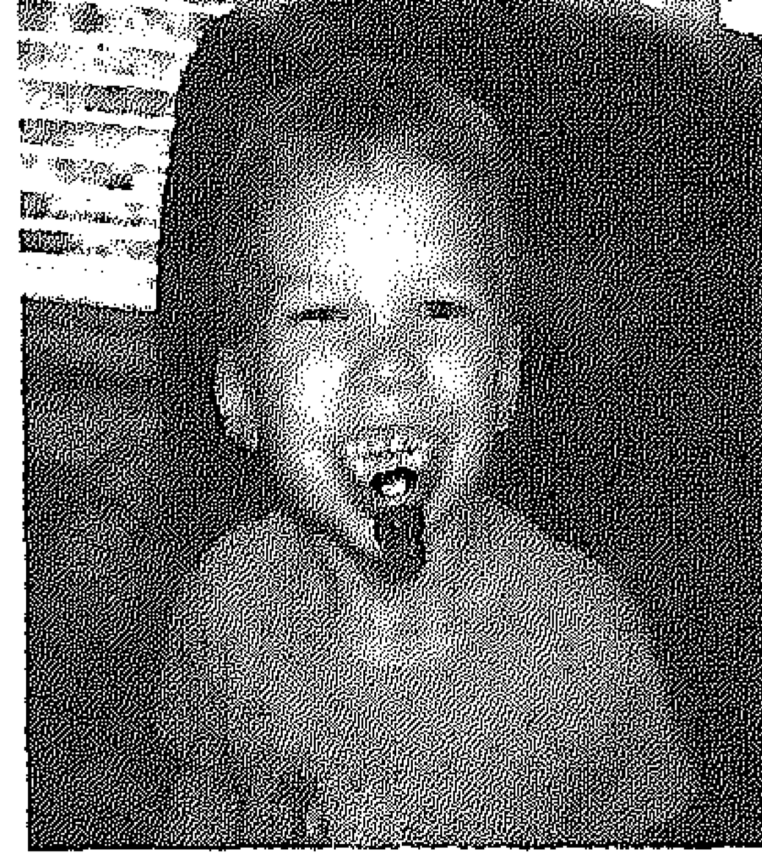
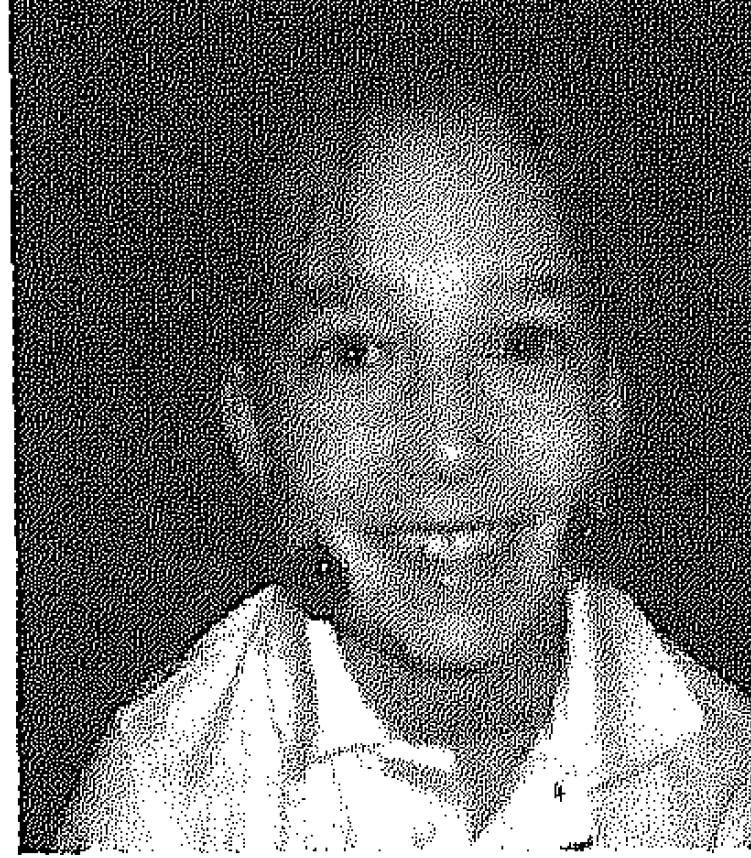
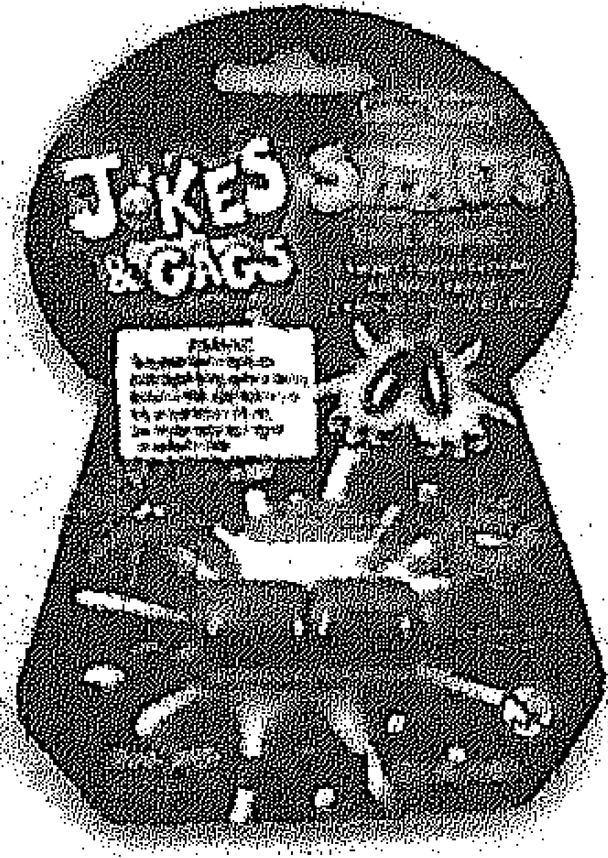


شكل (6) المغناطيسات الصغيرة المكعبة والكروية

وحددت في المعيار ASTM F-963 للأطفال حتي عمر 14 عاماً، إلا أن هناك استثناءات لاستخدام المغناطيس ضمن هواية أو حرفة أو علم لأطفال 8 سنوات فأعلى.

ومع عام 2013 تم اكتشاف لُعبة مغناطيسية تسمى Sizzlers magnets تتكون من أجزاء صغيرة من الأسطوانات تباع في أزواج لأنها لامعة وبراقة، وتتميز أيضاً بقدرتها على

الاهتـزاز وإنتاج أصـوات غنائية مما يجعلها جذابة للأطفـال، وبالرغم من أنها موجهة إلى الأطفال فوق 8 سـنوات إلا أنها تشـكل خطراً كبيراً عليهم، وواصـلت لجنة (CPSC) عملها لحظرها ووقفها والحؤول دون وصولها إلى الأسواق.

شكل (7) لعبة Sizzlers magnets

♦ مخاطر الاختناق Choking Hazards

الاختنـاق: يتوقف علـى التعامل مع لُعبة تتكون مـن أجزاء صـغيرة، أو لُعبة تحتوي على كرات صغيرة، أو بالونات، حيث لا يزال هذا هو السبب الرئيس للوفيات والإصابات المرتبطة بـه. فبـين عام 2001 و2012 لقي 90 طفلاً حتفهم في حـوادث الاختناق بالولايات المتحدة. ومنذعـام 1979 حظرت لجنة (CPSC) بيع اللُّعب التي تحتوي على أجزاء صـغيرة لأطفال تحت سـن 3 سـنوات، بغض النظر عن وضع مسـميات على اللُّعبة أم لا. ويتم تعريف الجزء الصـغير بوضعه داخل إسـطوانة اختبار الاختناق، بحيث يكون قطرها الداخلي 1.25 بوصة ويكون الخط المائل السـفلي بعمق من 1 إلى 2.25 بوصـة، وتم تصميم الإسطوانة، مع الأخذ فـي الاعتبار الحجم التقريبي لحلق طفل دون سـن 3 سـنوات. فيتم معالجـة اللُّعبة أو جزء منها داخل أنبوب الاختبار بما في ذلك أي أجزاء قد تفصـل خلال الاسـتخدام الصحيح أو الاستخدام الخاطئ للُّعبة.

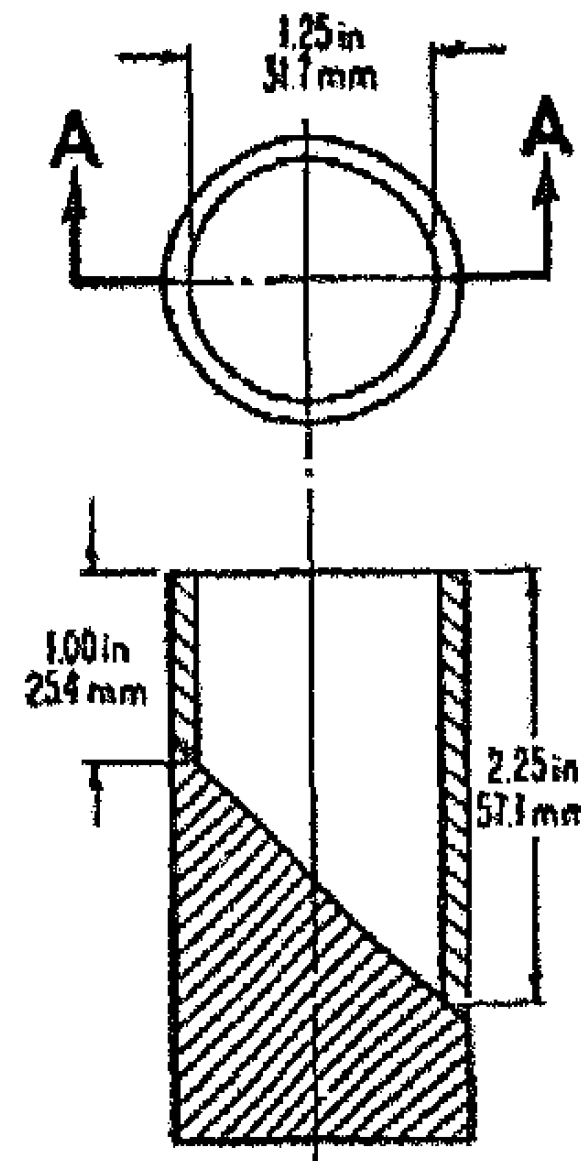
وتشتمل اللُّعب الموجهة إلى عمر تحت 3 سنوات على لُعب الضغط، وعضاضات الأسنان، والمواد المعلقة على سرير الطفل أو عربة الطفل، ولُعب الشد والدفع، ولُعب حوض الاستحمام، ولُعـب الرمل، والدمى، والبالونات، والمواد المصـنوعة من الورق، ومـواد الكتابة مثل الأوراق والطباشير، ونماذج الطين والصلصال، وطلاء الأصابع، وألوان المياه، وغيرها من مجموعات الأجزاء الصغيرة، كذلك الإكسسوارات وأربطة الأحذية، والدبابيس، والمشابك، لأنها تتطلب أن تكون صغيرة لتؤدي الغرض من استخدامها. والغزل والنسيج، والقطع المطاطية، والخيط

كلهم معفون من اختبار الإسطوانة لأنه من غير المرجح أن يشكل خطر الاختناق.

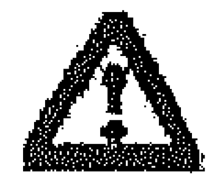
كما أن اهتمام لجنة (CPSC) لم يكن موجهاً فقط إلى الأجزاء الصغيرة لأطفال تحت 3 سنوات، ولكن أيضاً إلى أطفال فوق 3 سنوات. ورغم أن اللجنة تقدم تحذيرات للأباء بعدم استخدام اللُّعب لأطفال دون 3 سنوات إلا أنهم يشترونها ولا يعيرون لذلك اهتماماً.

وطوال الثمانينيات حثت جماعات المستهلكين الكونجرس وجمعية حماية المستهلك بزيادة حجم الأجزاء الصغيرة للاختبار، والتحذير من خطر الاختناق للأطفال الأكبر عمراً بالأجزاء الصغيرة المحظورة في اللُّعبة .

وقد اقترحت لجنة (CPSC) وضع إشعارات تحذيرية من خطر الاختناق كما يوضحها الشكل (9)



شكل (8) إسطوانة إختبار الاختناق



WARNING:

CHOKING HAZARD--Small parts
Not for children under 3 yrs.

شكل (9) تحذير من خطر الاختناق بالأجزاء الصغيرة – غير مناسب للأطفال تحت 3

أما بالنسبة إلى الكرات الصغيرة ، ففي عام 1994 وضعت أيضاً الكرات الصغيرة في اللُّعبة تحت الاختبار، وحدد قطر الكرة 1.25 بوصة. ومنذ عام 1994 أصبح تقديم كرات يكون قطرها أصغر من 1.25 لأطفال تحت سن 3 سنوات محظوراً، وقد عرف القانون الكرة بأنها كروية، وبيضاوية صممت لهدف الرمي، والضرب، والركل، والسقوط، والارتداد. بالإضافة إلى ذلك يشمل التعريف أيضاً لُعباً كروية أخرى، أو أجزاء كروية ولكنها غير مخصصة للاستخدام ككرة، ومن ثم لا يلزم الوفاء لهذا الاختبار. ويجب أن تشمل أية كرة صغيرة مخصصة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 3 سنوات التحذير الموضح في الشكل .(10)



WARNING:

CHOKING HAZARD--This toy is a small ball.
Not for children under 3 yrs.

شكل (10) خطر الاختناق- هذه اللُعبة تحتوي على كرة صغيرة. غير مخصصة للأطفال أقل من 3 سنوات.



WARNING:

CHOKING HAZARD--Toy contains a small ball.
Not for children under 3 yrs.

شكل (11) خطر الاختناق- تحتوي اللُعبة على كرة صغيرة.غير مخصصة للأطفال أقل من 3 سنوات.

أية لُعبة تحتوي على كرات صغيرة ومخصصة للأطفال بين سن 3 و 8 أعوام يجب أن تتضمن التحذير الآتي بالشكل (11)

كما تسبب البالونات خطر الاختناق أكثر من أي منتج آخر. وأفادت البيانات أن أكثر من 40% من حالات الوفاة بالاختناق كانت من البالونات بين 2001، 2012 وفقاً لبيانات لجنة (CPSC). وقد وضعت اللجنة التحذير الآتي. واعتبرت العبوات الفارغة، والسلال غير المعبأة من ضمن الأدوات التي تسبب خطر الاختناق أيضاً.



WARNING:

CHOKING HAZARD--Children under 8 yrs. can
choke or suffocate on uninflated or broken balloons.
Adult supervision required.

Keep uninflated balloons from children.
Discard broken balloons at once.

شكل (12) خطر الاختناق- يتعرض الأطفال تحت 8 سنوات للاختناق، ويلزم إشراف الكبار. احتفظ بالأجزاء الصغيرة لانفجار البالونات بعيداً عن الأطفال.

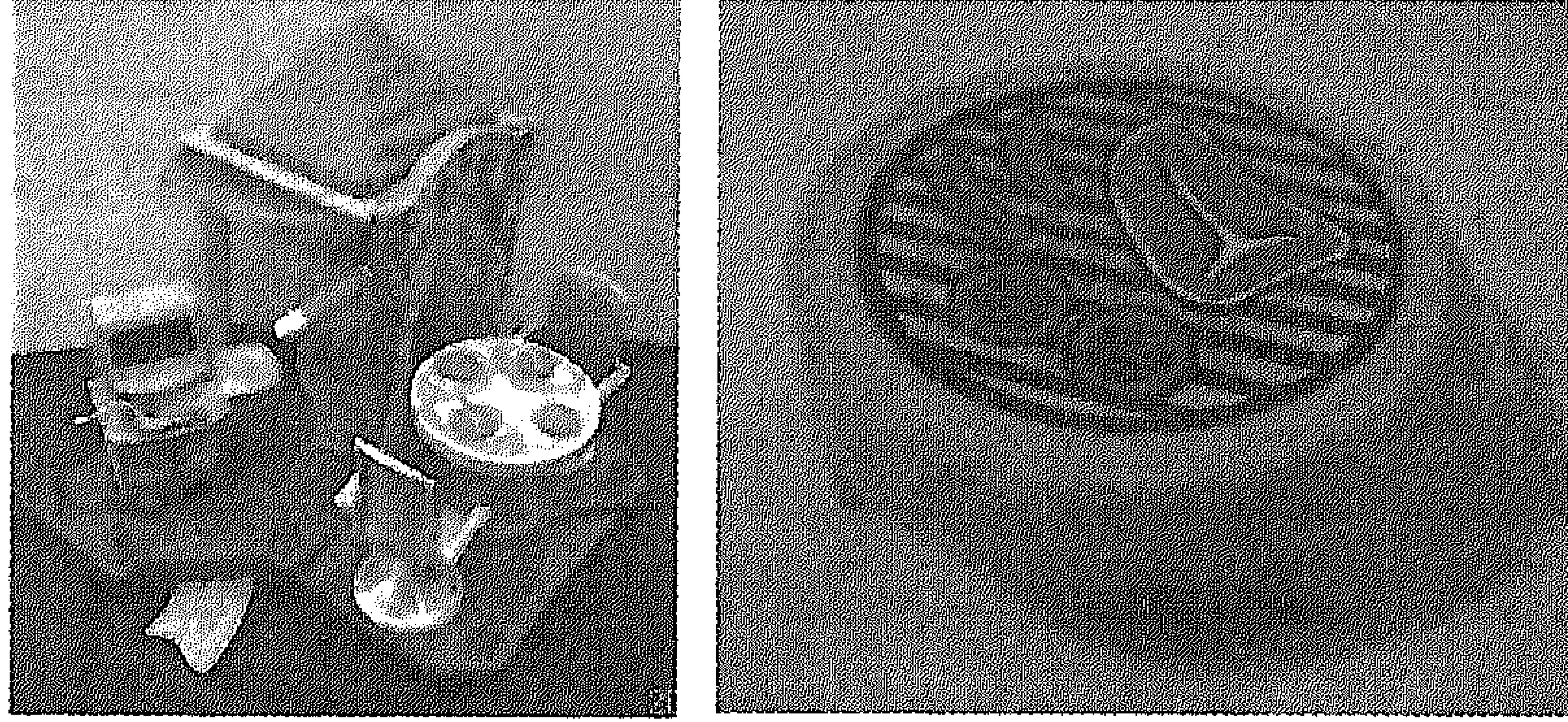
وهناك مجموعة من التحذيرات للمستهلكين للُّعب الأطفال تتمثل في:

• مع أن القانون الأمريكي يحظر وجود أجزاء صغيرة في لُعب الأطفال دون 3 سنوات، إلا أنه وُجِد انتهاك صريح لهذا القانون، لعدم وجود التسميات القياسية لسلامة المنتجات، وإن بعض اللُّعب المصنعة على شكل أطعمة، وكذلك اللُّعب على شكل حيوانات أليفة تفتقر إلى التسميات المطلوبة. ومن ثم يجب إلزام المتاجر بوضع الرموز التحذيرية من خطر الاختناق، واستخدام اللغة المناسبة التي تعبر عن ذلك.

• لا ينبغي إهمال دور الخيال الذي يضفي على بعض اللُّعب المستديرة التي تعبر عن الأطعمة والحلوى للأطفال، حيث تكون أشبه بالحقيقة، بالإضافة إلى تغليف تلك اللُّعب فتبدو وكأنها أطعمة حقيقية، مما يغري الأطفال لالتهامها، مما يؤدي إلى خطر الاختناق.

بالإضافة إلى أن التغليف يفتقر إلى التحذير، وفي النهاية يفشل المنتج بتزويد الوالدين بالتحذير المناسب.

- الأجزاء.الصغيرة التي تمر بالكاد في إسطوانة اختبار الأجزاء الصغيرة، تسبب أيضاً خطر الاختناق.



شكل (13) يوضح لُعب على شكل أطعمة مستديرة

- بالرغم من توفير تحذيرات على منتجات البالونات جميعها للأطفال أقل من 8 سنوات، والتي يمكن أن تسبب لهم خطر الاختناق، وكذلك أجزاؤها، ومع ذلك إننا ما نزال نجد بالونات يتم تسويقها للأطفال دون 8 سنوات، وقد وجد تسميات لبالونات تم توصيفها لأعمار 5 سنوات فيما فوق.

دعت لجنة (CPSC) إلى أكثر من مقترح بشأن اللُّعب المسببة للاختناق ومنها:

- توسيع أنبوب اختبار الأجزاء الصغيرة ليكون أكثر حماية للأطفال دون 3 سنوات.
- الأشياء المستديرة يمكن أن تكون أكثر احتمالا لاختناق الطفال، لأنها يمكن أن تسد تماماً مجرى الهواء للطفل. لذا يمكن تغيير قاعدة الكرة الصغيرة لتشمل أشياء مستديرة أو شبه مستديرة.
- تثبيط همم المصنعين من الإفراط في وصف منتجاتهم بالتحذير من مخاطر الاختناق، عندما لا تحتوي المنتجات على أجزاء صغيرة، وهذا يمكن أن يقلل من فاعلية علامات التحذير على المنتجات التي تشكل خطراً حقيقياً للاختناق.
- تثبيط تسويق البالونات للأطفال تحت 8 سنوات.

كما توجد مخاطر للاختناق من " الخارج "، وتتمثل في أشرطة الملابس التي تؤدي إلى

الوفاة والإصابات عند التفافها على رقبة الطفل وقد سجلت من يناير 1985 حتى يونيو 1997 21 حالة وفاة، و43 حادثة. ونتيجة لذلك وضعت معايير لمنع تلك الحوادث، وأدى ذلك بالفعل إلى انخفاض ملحوظ في عدد الوفيات والحوادث. ومع ذلك يتواصل انتهاك القانون بعدم الامتثال للضوابط الموضوعة لهذا الغرض، وتوصي لجنة الحماية بإزالة الشرائط جميعها من على ملابس الأطفال، وأن يكون هناك بديل لذلك مثل الأزرار والكباسين والمشابك. و التعليمات نفسها المطبقة على الملابس يتم تطبيقها على لُعب الأطفال التي بها أحبال أو شرائط حيث أنها تسبب مخاطر الاختناق.

♦ اللُّعب الصاخبة / المفرطة الصوت Excessively Loud Toys

الأطفال معرضون بشكل خاص لفقدان السمع، والذي غالباً ما يحدث تدريجياً ومن غير ألم نتيجة للإفراط في التعرض للضوضاء الصاخبة. إن ما يقرب من 15 % من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 6 إلى 17 عاماً تظهر لديهم جلائل فقدان السمع الناتج عن الضجيج، والتعرض المتكرر للأصوات على مختلف المستويات على مدى فترة ممتدة من الوقت.

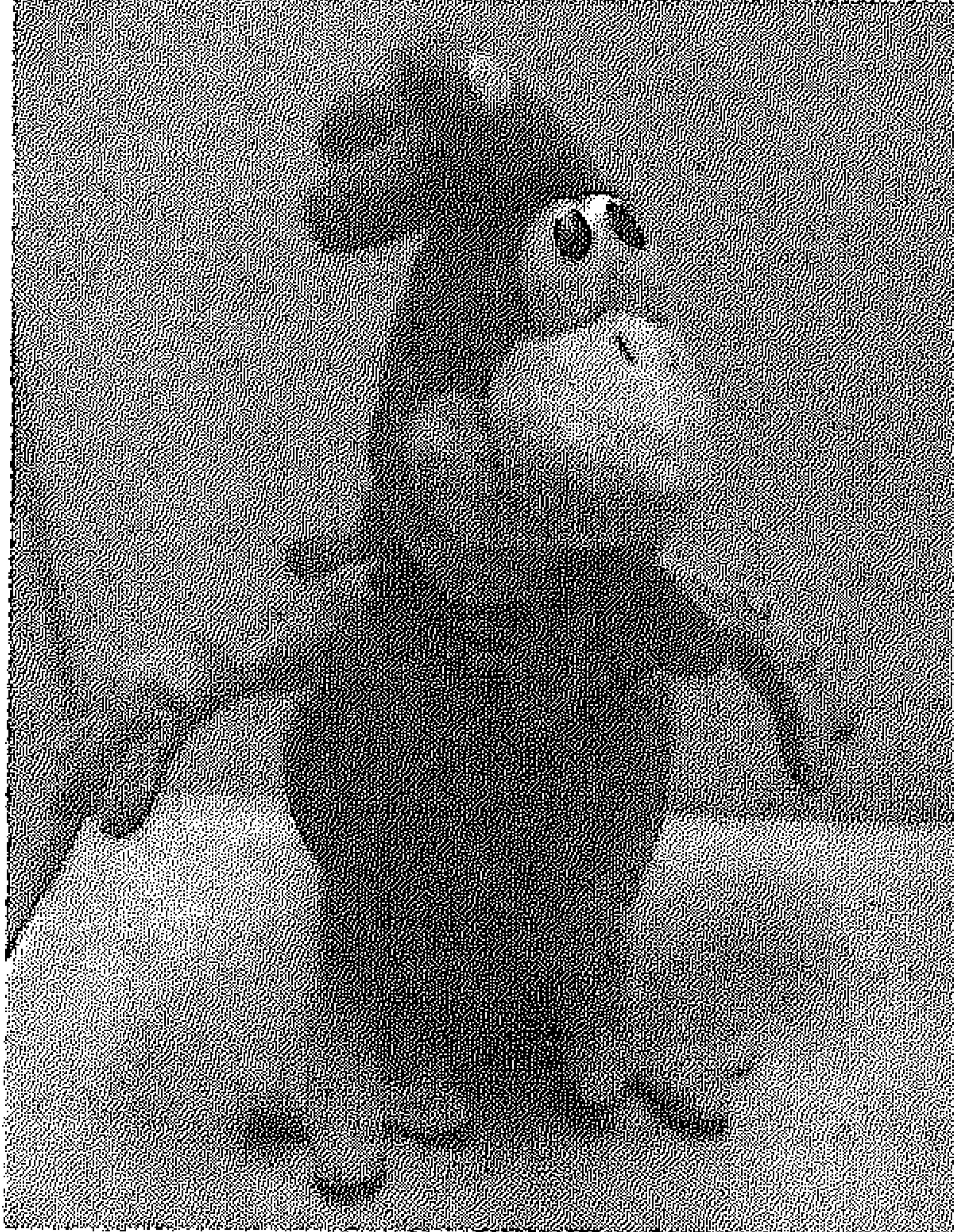
وأوضحت تقارير إدارة السلامة والصحة المهنية، أن التعرض لفترات طويلة للأصوات في 85 ديسيبل أو أعلى يمكن أن يؤدي إلى تلف في حالة السمع. وقد حددت الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال، والحملة الوطنية لصحة السمع 85 ديسيبل كعتبة أولية لمستويات خطيرة تالية. و يزيد فقدان السمع الناتج عن الضوضاء تدريجياً على مدى فترة من التعرض المستمر. و قد تكون الأصوات مشوهة أو مكتومة، وقد يكون من الصعب على الشخص أن يفهم الكلام. حتى إن فقدان السمع البسيط عند الأطفال يمكن أن يؤثر في قدراتهم على التحدث وفهم اللغة في وقت حرج لتنميتها.

فيما يأتي بعض المعايير المقبولة الموصي بها لوقت التعرض المسموح به قبل أن يحدث تلف في حاسة السمع لما يزيد عن 85 ديسيبل.

جدول (1) يوضح علاقة شدة الصوت بالوقت المسموح به للتعرض له

Continuous dB	Permissible Exposure Time
85 dB	8 hours
88 dB	4 hours
91 dB	2 hours
94 dB	1 hour
97 dB	30 minutes
100 dB	15 minutes
103 dB	7.5 minutes
106 dB	< 4 minutes
109 dB	< 2 minutes
112 dB	1 minute
115 dB	30 seconds

وفي ضوء ما سبق، وضعت المنظمة الأمريكية للاختبار والمواد (ASTM) في سبتمبر 2011 الصيغة النهائية للمواصفات الجيدة لإنتاج صوت اللُّعب، اعتماداً على المعايير السابقة التي وضعتها المنظمة عام 2003. وكان للجنة (CPSC) سلطة إنفاذ المعايير الطوعية للمنظمة الأمريكية، حيث وضعت تحذيرات في مايو 2013 تخص صوت اللُّعبة بعد اكتشاف أن الصوت الصادر من لعبة الدجاجة الراقصة يمكن أن يؤدي إلى تلف السمع عند الأطفال.



شكل (14) الدجاجة الراقصة

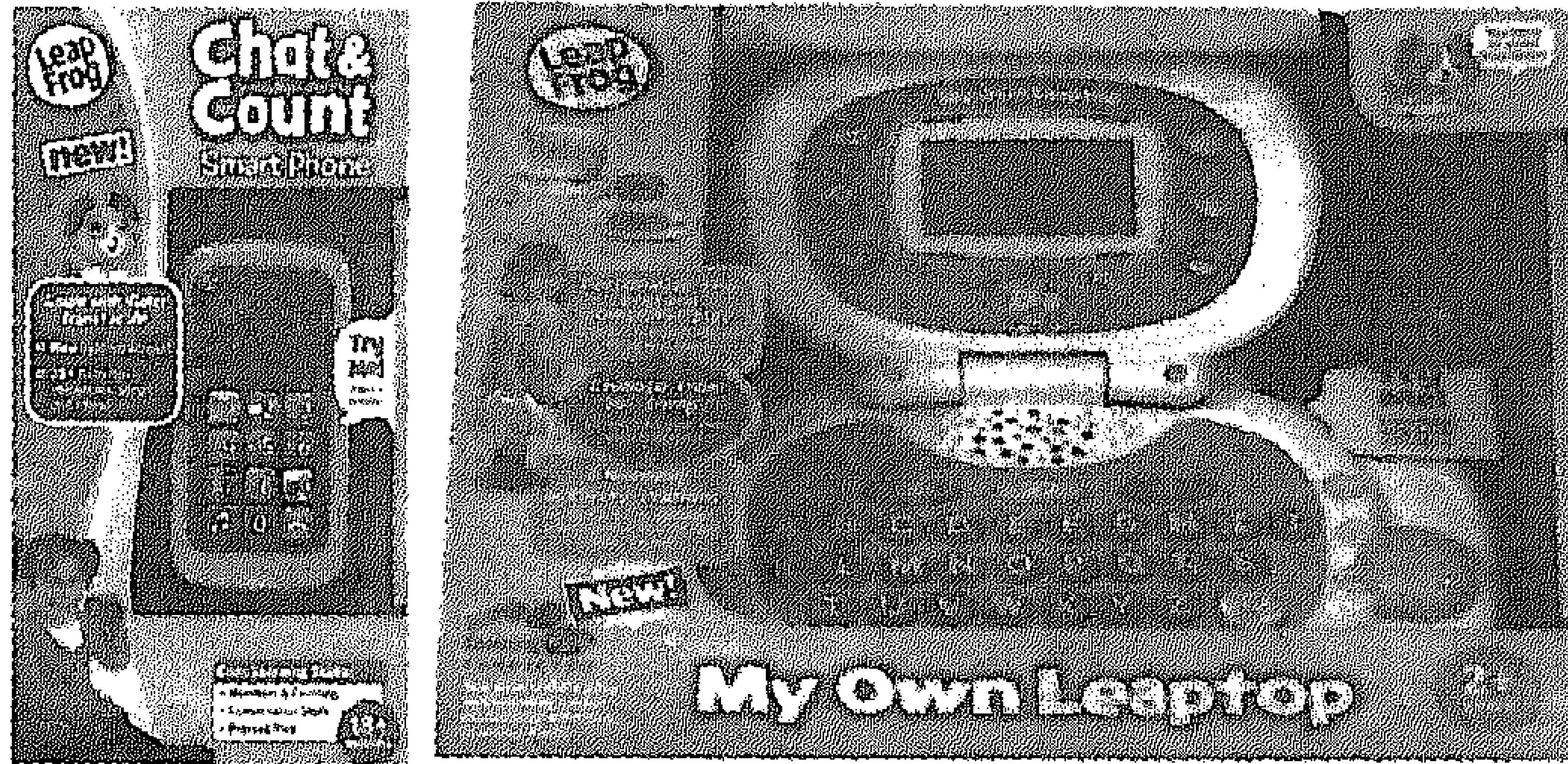
وقد وضعت معايير عدة لضبط الأصوات الصادرة من اللُّعبة على النحو الآتي.

- لُعب الأصوات سواء المحمولة باليد، أو التي توضع على المنضدة، أو الأرضية، أو السريرية لا ينبغي أن تنتج صوتاً مستمراً يتجاوز 85 ديسيبل عند قياسها من بعد 25 سم حوالي 10 بوصة.
- اللُّعب القريبة من الأذن ، لا ينبغي أن تنتج صوتاً مستمراً يتجاوز 65 ديسيبل عند قياسه من 2.5 سم (حوالي 1 بوصة).

- اللُّعب التي تصدر أصواتاً صاخبة ، لا ينبغي أن تتجاوز 115 ديسيبل عند قياسه من 25 سم.
- الأصوات المنفجرة لا يجب أن تتجاوز 125 ديسيبل عند قياسها من 25 سم.

قد تضع تلك المعايير قيوداً على أصوات اللُّعبة مما يحافظ على سمع الأطفال، فهي خطوة في الاتجاه الصحيح. فحدود الصوت تكون مرتفعة جداً عند التعرض للأصوات من 85 إلى 90 ديسيبل أكثر من ساعتين. والأصوات في 120 ديسيبل خلال 30 ثانية يمكن أن تسبب فقدان حاسة السمع. وأخيراً تستند المعايير إلى أعلى مستويات ضغط الصوت التي تقاس من مسافة 25 سم. وغالباً ما يلعب الأطفال باللُّعب على مسافة أقرب بكثير من 25 سم، حتى إنهم يحملون اللُّعبة إلى آذانهم، وعلي ذلك يمكن تعرضهم للضوضاء على مستوى أكثر قوة. وهناك حذر كبير للُّعب الهواتف المحمولة، والسماعات، واللُّعب الموسيقية.

لقد تم قياس أصوات لُعب عديدة، باستخدام مقياس مستوى الصوت الرقمي، وأخذت القراءات من 25 سم، 2.5سم لتحديد نطاق الضوضاء التي يمكن أن يتعرض لها الطفل مع اللُّعبة. وقد وجد أن هناك لُعبتين لا تلبيان معايير ASTM " الأصوات الصاخبة " حيث تجاوزتا الحدود المسموح بها من الأصوات، أكثر من 85 ديسيبل في 2.5 سم، كما أنها توضع على الأذن.



شكل (15) لُعب تتجاوز حدود الصوت المسموح بها

وهناك نصائح عدة للآباء والأمهات بهذا الخصوص:

- إذا كان صوت اللُّعبة عال جداً بالنسبة إليك، فمن ثم يكون عال جداً لطفلك.
- يمكن استخدام تطبيقات الأصوات المتاحة بالهواتف الذكية لقياس مستوى الضوضاء في اللُّعبة قبل شرائها.

• ضع إسطوانة الصوت على مكبر الصوت في اللُّعبة، فإذا كانت عالية أزل البطارية.

♦ موجز للُّعب الخطـرة لعام 2013، وأمثلة للأخطار المحتملة من اللُّعب

مخاطر الاختناق المحتملة:

المعايير: ضمن قواعد قانون السلامة لحماية الطفل، ولجنة حماية المنتجات الاستهلاكية (CSPA):

• تحظر اللُّعب المخصصة للأطفال تحت 3 سنوات إذا اشتملت على أجزاء صغيرة، أو تتفكك بسهولة إلى أجزاء صغيرة.

• اللُّعب المخصصـة للأطفال من 3 إلى 6 سـنوات، والتي تتضمن أجزاء صغيرة، يجب أن تشمل تحذيراً واضحاً وصريحاً عن خطر الاختناق، وبلغة قانونية دقيقة.

• الكرات الصغيرة، أو اللُّعب التي تحتوي على كرات صغيرة، يجب أن تستوفي اختبار سلامة أشد صرامة، وتتضمن تحذيرات صريحة من خطر الاختناق.

• البلي، واللُّعب المحتوية على بلي، يجب أن تتضـمن تحذيرات واضـحة وصـريحة من خطر الاختناق.

• يجب أن تتضمن البالونات كافة تحذيرات حول مخاطر البالون والأجزاء المنفجرة منه للأطفال اللذين تقل أعمارهم عن 8 سنوات.

جدول (2) نماذج من اللُّعب التي يمكن أن تشكل مخاطر الاختناق

" اللُّعب المحتوية على أجزاء صغيرة"

عصا الأميرة السحرية نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: ينفصل القلب الصغير باللُّعبة داخل إسطوانة اختبار الأجزاء الصغيرة بسهولة.	
مجموعة الخرز نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: عدم وجود تحذير للأجزاء الصغيرة، وهو مطلوب للُّعب الموجهة للأطفال ما بين 4 إلى 6 سنوات، والتي تحتوي أجزاء صغيرة.	
مصغرات الحيوانات الأليفة نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: النصف السفلي من المهر ينفصل بسهولة، داخل إسطوانة اختبار الاجزاء الصغيرة. لا يوجد تحذير للأجزاء الصغيرة وهو مطلوب للُّعب الموجهة للأطفال ما بين 4 إلى 6 سنوات، والتي تحتوي أجزاء صغيرة.	
مصغرات الحيوانات الأليفة – أحلام كاندي نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: الجزء السفلي من الدمية ينفصل بسهولة، والجزء المستدير عند الرأس ينفصل بسهولة عن الذيل،وكلا الجزأين العلوي والسفلي يمر بسهولة داخل إسطوانة اختبار الأجزاء الصغيرة. ولا يوجد تحذير للأجزاء الصغيرة وهو مطلوب للُّعب الموجهة للأطفال ما بين 4 إلى 6 سنوات، والتي تحتوي أجزاء صغيرة.	

مصغرات الحيوانات الأليفة نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: الجزء السفلي من الدمية ينفصل، ويمر بسهولة داخل إسطوانة اختبار الاجزاء الصغيرة. ولا يوجد تحذير للأجزاء الصغيرة وهو مطلوب للُعب الموجهة للأطفال ما بين 4 إلى 6 سنوات، والتي تحتوي أجزاء صغيرة.	
مصغرات الحيوانات الأليفة - دولفين نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: الجزء الدائري ينفصل بسهولة، وبالكاد يمر داخل اسطوانة اختبار الأجزاء الصغيرة، ولكنه فشل في اختبار الكرات الصغيرة.	
سمكة تلتهم سمكات صغيرة نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: الأسماك الصغيرة أكبر من أنبوبة اختبار الأجزاء الصغيرة، ولكنها فشلت في اختبار الكرات الصغيرة.	
مجموعة الغذاء نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: بعض الأطعمة الموجودة أجزاء صغيرة، والبعض الآخر أجزاء مستديرة، وهي أكبر من قطر أنبوب الاختبار، ولكنها أصغر من اختبار الكرات الصغيرة.	
بالكاد – أجزاء صغيرة ربما تشكل خطر الاختناق	
عائلة في الهواء الطلق نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: في اللُّعبة أشياء دائرية، بالكاد تعد أجزاء صغيرة، كما أنها تبدو وكأنها غذاء حقيقي.	
البالونات نوع الخطر: الاختناق لماذا تمثل اللُّعبة مشكلة: البالونات خطيرة للأطفال تحت 8 سنوات، ولكن تم وضع تحذير قانوني لتلك اللُّعبة للأطفال فوق 5 سنوات.	

اللُّعب التي قد تؤدي إلى التسمم: الرصاص وغيره من المواد الكيميائية السامة

المعايير: ضمن قواعد قانون السلامة لحماية الطفل، ولجنة حماية المنتجات الاستهلاكية (CSPA): اتخذ قانون تحسين سلامة المنتجات الاستهلاكية (CPSIA) لعام 2008 زمام المبادرة لحظر منتجات ولُعب الأطفال، والتخلص منها تدريجياً، وفقاً لجدول زمني كما هو موضح أدناه:

- فبراير 2009: اللُّعب ومنتجات الأطفال، المحتوية على رصاص ما يزيد عن 600 جزء في المليون (ppm)، أصبحت مواد خطرة ومحظورة.
- أغسطس 2009: انخفاض الحد الأقصى المسموح به من الرصاص في الطلاء، وانخفض من 600 (ppm) جزء في المليون إلى 90 (ppm) جزء في المليون.
- أغسطس 2009: اللُّعب ومنتجات الأطفال، المحتوية على رصاص تزيد عن 300 جزء في المليون (ppm) ، أصبحت مواد خطرة ومحظورة.
- أغسطس 2011: اللُّعب ومنتجات الأطفال، المحتوية على رصاص ما يزيد عن 100 جزء في المليون (ppm)، والتي تم تصنعها بعد 14 أغسطس 2011، أصبحت مواد خطرة ومحظورة.

ولقد وضع قانون تحسين سلامة المنتجات الاستهلاكية (CPSIA) معايير إلزامية طوعية تسبق المنظمة الأمريكية للاختبار والمواد (ASTM)، بما في ذلك الحدود القصوى للمواد الهاجرة في 8 منتجات ولُعب معدنية للأطفال كما هو مبين بالجدول أدناه.

جدول (3) الحدود القصوى للمواد الهاجرة في لُعب ومنتجات الأطفال

Potentially Toxic Toys: Lead and Other Toxic Chemicals

Standards
The Consumer Product Safety Improvement Act of 2008 bans lead in toys and children's products on a phase-out schedule outlined below. After the effective dates, these products cannot be manufactured, imported for sale or sold

- **February 2009:** Toys and children's products containing lead in excess of 600 parts per million (ppm) became banned hazardous substances.
- **August 2009:** The maximum allowable amount of lead in paint decreased from 600 ppm to 90 ppm.
- **August 2009:** Toys and children's products containing lead in excess of 300 ppm became banned hazardous substances.
- **August 2011:** Toys and children's products containing lead in excess of 100 ppm which were manufactured after August 14th, 2011, became banned hazardous substances.

The CPSIA made mandatory the previously voluntary ASTM F-963-07 standards, [redacted]

Metal	Maximum [illegible] content
Antimony (Sb)	60 ppm
Arsenic (As)	25 ppm
Barium (Ba)	1000 ppm
Cadmium (Cd)	75 ppm
Chromium (Cr)	60 ppm
Lead (Pb)	90 ppm
Mercury (Hg)	60 ppm
Selenium (Se)	500 ppm

The CPSIA includes a ban on childcare products and children's toys containing the phthalates DEHP, DBP, and BBP in concentrations higher than 0.1% per phthalate (1,000 ppm), and on childcare products and children's toys that can be put in a child's mouth containing the phthalates DINP, DnOP, and DIDP in concentrations higher than 0.1% per phthalate (1,000 ppm).

وتضمن قانون تحسين سلامة المنتجات الاستهلاكية (CPSIA) حظراً إلزامياً على منتجات ولُعب الرضع المحتوية على المواد DEHP, DBP, and BBP بتركيزات أعلى من 0.1%، ومشتقات الفثالات (1000 ppm) جزء من المليون على منتجات رعاية الرضع ولعُبهم، والتي يمكن أن يضعها الرضع في أفواههم، والتي تحتوي على مشتقات الفثالات DINP, DnOP, and DIDP بتركيزات أعلى من 0.1 %، ومشتقات الفثالات (1000 ppm) جزء من المليون.

جدول (4) أمثلة للُعب المحتمل أن تسبب تسمماً للأطفال والمحتوية على الرصاص، ومواد كيميائية سامة أخرى.

لعبة كابتن أمريكا نوع الخطر: الرصاص يشكل مخاطر صحية مزمنة للأطفال لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: اختبارها في 2900 ppm	
الخواتم نوع الخطر: الرصاص يشكل مخاطر صحية مزمنة للأطفال لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: كل اختبارات الخواتم جاءت إيجابية للرصاص، حيث وصل إلى أعلى من 200 ppm جزء في المليون	

مقلمة سلاحف النينجا نوع الخطر: الكادميوم، ومشتقات الفثالات تشكل مخاطر صحية مزمنة للأطفال لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: اختبارات وجدت 150,000 DEHP، 600 ppm جزء في المليون كادميوم. وعلى الرغم من أن تلك المنتجات ليست لُعب إلا أنها تخضع لحدود الفيثالات في المعادن التي حددها قانون تحسين سلامة المنتجات، ويجب التخلص من تلك المنتجات.	
حصيرة النشاط نوع الخطر: الأنتيمون يشكل مخاطر صحية مزمنة للأطفال لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: اختبارات وجدت 900 ppm جزء في المليون أنتيمون.	
وحش سكيلتا نوع الخطر: الأنتيمون يشكل مخاطر صحية مزمنة للأطفال لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: تسبب التسمم بالأنتيمون	

المغناطيس:

اللُعب التي تحتوي على مغناطيس نوع الخطر: الابتلاع لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: لُعب تحتوي على زوجين من المغناطيس بطاقة عالية، وبالكاد تكون أجزاء صغيرة، ومحظورة على الأطفال دون 14 سنة.	

جدول (5) مخاطر الضوضاء

لعب الهواتف نوع الخطر: ضوضاء لماذا تمثل اللُعبة مشكلة: لُعب أعلى من 85 ديسيبل، ومقصود بها وضعها على الأذن مما يشكل خطراً على حاسة السمع	

♦ توصيات عامة لصناع القرار وواضعي السياسات:

- ينبغي أن يضمن واضعي السياسات وصول الخدمات والمصادر الكاملة للمستهلكين لحمايتهم.
- يتعين على صناع القرار مواصلة الرقابة القوية على تنفيذ القانون.
- ينبغي على واضعي السياسات إلزام الشركات المصنعة بتوفير المعلومات جميعها المتعلقة بالأخطار حتى يمكن للحكومة والوكالات المعنية تقييم الآلاف من المواد الكيميائية الموجودة حالياً في الأسواق في ضوء البيانات المتاحة.
- هناك أدلة دامغة بأن قانون مراقبة المواد السامة قد فشل لدى المستهلكين الأكثر ضعفاً مثل النساء الحوامل والرضع والأطفال. ويتعين على واضعي السياسات اتخاذ خطوات لضمان أفضل لحماية الشعب من المواد السامة في المنتجات.
- يتعين على صناع القرار رفض أي تمويل لإضعاف قدرة الوكالات التنظيمية لفرض قواعد تحد من حماية الصحة العامة والسلامة.

♦ توصيات للجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية (CPSC)

- ينبغي أن تتواصل (CPSC) لإنفاذ فرض الحدود المسموح بها في اللُّعبة التي تحتوي على رصاص "ppm 100" جزء في المليون ، وأن تتحرك إلى تخفيضها إلى " ppm 40" كما أوصت بها الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال.
- ينبغي أن تنظم اللجنة المحتوى الكلي للمعادن السامة مثل الكاديوم، والانتيمون للُّعب ومنتجات الأطفال جميعها بدلاً من التركيز على طلاء سطح اللُّعبة وحده.

• ينبغي أن تواصل اللجنة فرض حد "ppm 1000" جزء في المليون لفيثالات التي تدخل في تصنيع اللُّعب، واستمرار الحظر المؤقت لمركبات DINP, DIDP and DNOP، وتوسيع نطاق الحظر المفروض على 6 عناصر أخرى التي تشمل منتجات الأطفال جميعها تحت 12 سنة.

• ينبغي حظر اللُّعب التي تحتوي على مواد كيميائية تؤدي إلى السرطان.

• مراجعة نطاق تعريف الأجزاء الصغيرة وتوسيعه في اللُّعب التي ثبت أنها تشكل خطر الاختناق للأطفال، وكذلك الكرات الصغيرة، وإعادة النظر في الاختبار ليكون أكثر صرامة من ذي قبل.

• ينبغي المضي قدماً في وضع القواعد التنظيمية لحالات المغناطيس في اللُّعبة.

• ينبغي توفير قاعدة معلومات كاملة لجمهور المستهلكين على موقع اللجنة، وخلق جمهور مستنير لاتخاذ خيارات مدروسة في الأسواق.

♦ توصيات خاصة بالمستهلكين:

• تذكير الجمهور بأن لجنة (CPSC) لا تختبر اللُّعب كافة، ولا تلبي أيضاً كل اللُّعب الموجودة على الأرفف في المتاجر المعايير التي وضعتها اللجنة. وإنه لا توجد قائمة شاملة بلُعب الأطفال الخطرة، وعلى جمهور المستهلكين أن يدرسوا بعناية المخاطر المحتملة قبل أن يشتروا اللعبة، وعليهم مراجعة المواقع الإلكترونية جميعها المتعلقة بذلك. ويجب على الآباء توخي الحظر حول المعادن في لُعب الأطفال حيث إنها قد تحتوي على الرصاص أو الكاديوم فوق حدود الأمان الملزمة، كما نوصي بضرورة فحص الأطفال في مراكز مراقبة الأمراض. حيث يتم الفحص المبدئي لوجود الرصاص لدى الأطفال. وهناك اختبار دم بسيط وغير مكلف يمكن من تحديد ما إذا كان لدى الطفل مستوى خطير من الرصاص في جسده، ويمكن للطبيب إجراء الاختبار أو عن طريق وكالة الصحة العامة.

الفصل الرابع

4

مواصفات ومحددات أمـــان اللُّعبة

- أمان اللُّعبة الجزء الأول: الخصائص الميكانيكية والفيزيائية.
- أمان اللُّعبة الجّزء الثاني: (القابلية للاشتعال).
- أمـان اللُّعبة الجزء الثالث: هجرة العناصـر في اللُّعبة (تحديد نسـبة العناصر الهاجرة الضارة في مادة تصنيع اللُّعبة).
- أمان اللُّعبـة الجزء الرابع: مجموعـات الكمياء التجريبية، والأنشـطة ذات الصلة.
- أمان اللُّعبة الجزء الخامس: اللُّعب الكهربائية.

مواصفات ومحددات
أمان اللُّعبة

♦ أمان اللُّعبة الجزء الأول: الخصائص الميكانيكية والفيزيائية

Safety of toys Part 1: General, mechanical and physical properties

هذا الجزء يتطلب من الدول التي ستطبق معايير الأمان إعطاء هذا الجانب أهمية فيما يخص التحذيرات أو التعليمات المناسبة للاستخدام بشأن اللُّعبة. وبسبب المشكلات اللغوية التي تحدث غالبا في البلدان المختلفة لم يتم تحديد صياغة هذه التحذيرات، والارشادات المحددة كمعلومات عامة، ويجب الإشارة إلى وجود متطلبات قانونية وتشريعية مختلفة في العديد من البلدان فيما يخص ذلك.

وبسبب المشكلات اللغوية التي قد تحدث في البلدان المختلفة كما أشرنا، والمتطلبات القانونية المختلفة في العديد من البلدان وضعت معلومات عامة، بحيث لا ترمي إلى تغطية أو شمولية الأخطار المحتملة كلها التي يمكن تصورها من لعبة معينة، أو فئة من اللعب عدا متطلبات وضع العلامات التي تشير إلى الحاجات الضرورية.

وبصفة عامة فإن هذا المعيار حدد اللعب التي يقصدها واستثنى من ذلك الاتي:

1 - الحلي: مثل الحلي المستخدمة في الزينة كالدمىالزخرفية الشعبية، المصغرات، والنماذج.

2 - المعدات المثبتة المستخدمة في الحدائق العامة والملاعب.

3 - معدات الرياضة بأوزانها وأحجامها وأبعادها المختلفة.

4 - المعدات التي تستخدم في المياة العميقة أكثر من أو تساوي 1,40 متر.

5 - المعدات التي يتم تركيبها في الأماكن العامة والتي تتطلب قطعاً نقدية لكي تعمل.

6 - الألغاز التي تتكون من أكثر من 500 قطعة بوجود نموذج أو من غيره.

7 - الألعاب التي تستخدم الغاز المضغوط التي تستخدم في المناسبات المختلفة.

8 - الألعاب النارية بما فيها الصواعق والمتفجرات ما عدا تلك التي يتم دمجها في اللُّعبة.

9 - المقاليع والأقواس والنبال التي تستخدم في إطلاق المواد التي يتجاوز طولها 1.20 متر.

10 - السهام المصاحبة بأقراص معدنية فيما عدا الأقراص المعدنية المغناطيسية.

11 - المركبات ذات محركات الاحتراق.

12 - آلات البخار.

13 - الدرجات المصممة لمارسة الرياضة، أو المستخدمة في الطرائق العامة، وتحديد أقصى ارتفاع لها بـ 435 مم.

14 - ألعاب الفيديو التي يمكن أن تكون مرتبطة بشريط فيدو عرض وتغذى على 24 فولت.

15 - اللهايات (البزازات) لرعاية الطفل.

16 - الأسلحة الناريةالمقلدة.

17 - المجوهرات المقلدة (المحاكاة) باستثناء تلك التي تدخل في الملابس التنكرية، واكسسوارات لعب البناء.

18 - النظارات الشمسية، ماعدا تلك الصغيرة جدا التي يرتديها الطفل.

19 - معدات السباحة الإضافية المستخدمة في المياه على عمق أكثر من 30 سم.

20 - المواد المدرسية من غير أن تكون مصاحبة بأية إيحاءات للعبة.

21 - لوحات للأطفال لا تتضمن السمات المرحة.

22 - نماذج المركبات مثل الطائرات والصواريخ والزوارق المدفوعة بمحركات الاحتراق، فيما عدا التصميمات التي تحاكيها من لُعب الأطفال.

♦ المصادر المعيارية:

تتضمن المعايير الآتية أحكاماً، ويخضع كل معيار للملاحظات، ويتم اعتماد إصدارات أحدث كلما تقتضي الحاجة إلى ذلك.

التعريفات:

الوصلات: أية منطقة في اللُّعبة يتم الاتصال بها.

أدوات ومواد تستخدم في اللعب المائية كالمطاط

الكرة:جسم كروي أو بيضاوي، صمم لركله أو تدويره ويرتد مرة أخرى، ملحوظة يشمل التعريف أيضا الكرات التي تعلق على اللعب بخيوط أو سلاسل أو حبال أو ما شابه ذلك. ويشمل الأشكال البيضاوية بالإضافة إلى الكروية.

ملحوظة: لا يشمل هذا التعريف أقراص لعب الطاولة أو المتاهات أو الحاويات المماثلة التي تستخدم الأشكال المستديرة فيما يقدر ب 5.25 بوصة.

غلاف خارجي أو غطاء: صفائحي أو بلاستيك مرن.

بطارية ملحقة باللُّعبة: وتعتمد على طاقة الكهرباء.

شظايا أو بقايا القطع الخشنة من المواد المختلفة مثل الخشب.

سقوط مفاجئ

حبل: مادة رفيعة ومرنة، منها الحبل المجدول ، والشرائط المجدولة من البلاستيك، والشرائط الليفية، وغيرها.

السحق: إصابة جزء من الجسم ناتج عن الضغط بين سطحين صلبين.

جهاز لتفريغ شحنات: قادر على إطلاق قذيفة ودفعها.

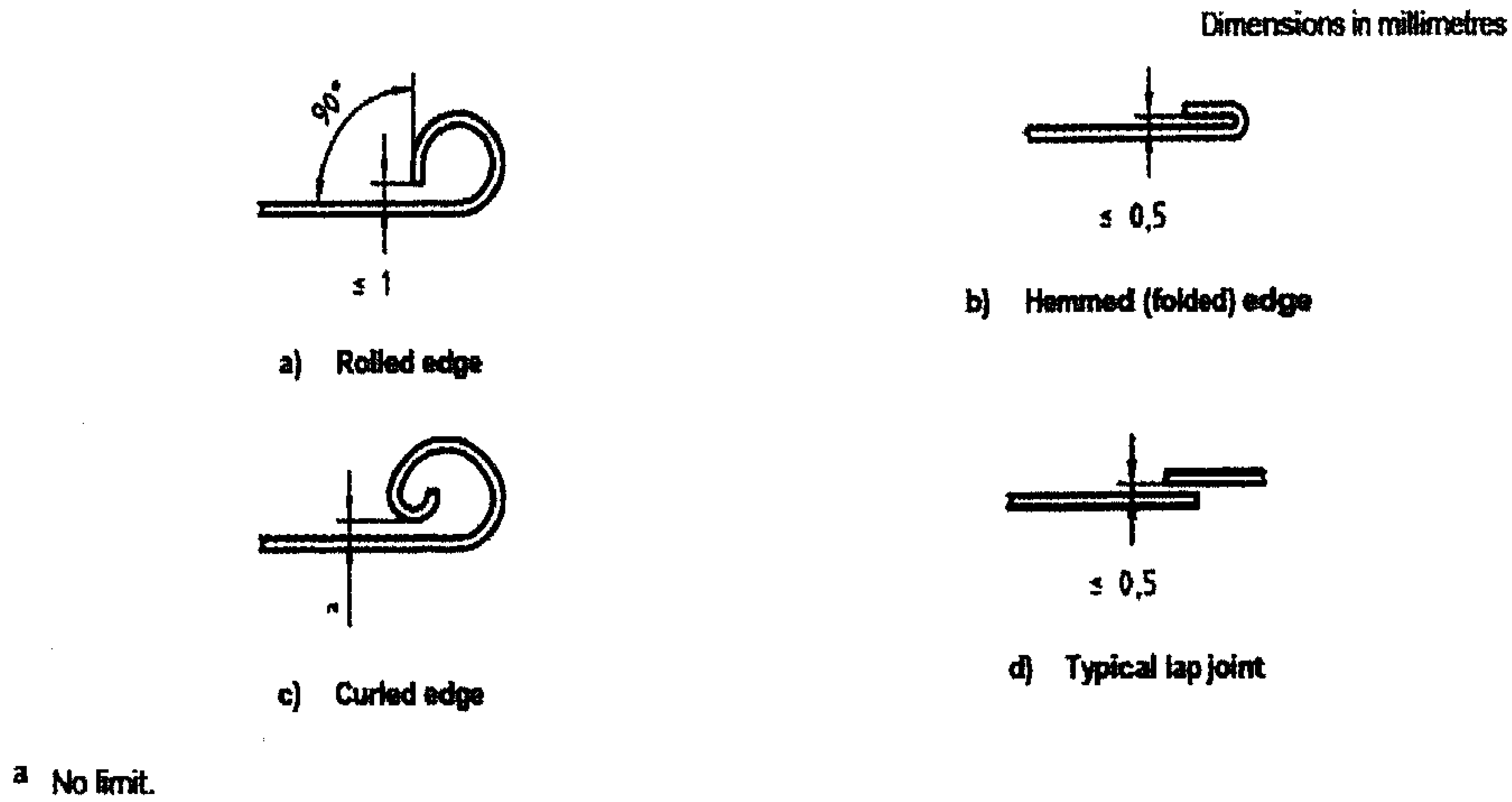
آليات القيادة: أجزاء مجمعة أو عناصر (تروس، سيور، ملفات،...) تتحرك بطاقة من المصدر بوسائل ميكانيكية أو كهربائية، وتعمل مستقلة عن الطفل.

حافة: خط يتكون من تقاطع سطحين معاً، ويتجاوز طوله 2.0 مم.

حافة لولبية: مثنية في شكل قوس، وتشكل زاوية أقل من 90 درجة على قاعدة .

حافة مطوية: عبر الزاوية حوالي 180 درجة.

حافة متدحرجة: تميل إلى شكل القوس، وتشكل زاوية مستديرة بين 90 درجة إلى 120 درجة على قاعدة رئيسة. راجع الشكل الآتي:



شكل (1) أشكال الحواف

مادة متمددة: المادة التي يتغير امتدادها أو حجمها بتعرضها للماء.

أداة ربط: اثنين أو أكثر من العناصر معا مثل المسامير أو الدبابيس.

ريش: أجزاء رفيعة السمك تتجه نحو الحواف.

وميض: مثل ضوء الكاميرا

آلة للطي: تنزلق أجزاؤها في أثناء الضغط أو عملية القص

لعبة وظيفية: عبارة عن نموذج مصغر للمنتج مثل موقد التسخين.

أداة تستخدم في الأنظمة الكهربائية للحماية من التيار الكهربائي الزائد

زجاج: مادة هلامية هشة غير متبلورة، تنتج من الانصهار، وتتكون من السيلكا الذائبة، والسليكات التي تحتوي على كربونات الصوديوم والجير.

ضرر: إصابة ترتبط بصحة الأفراد أو الاضرار بالممتلكات أو البيئة.

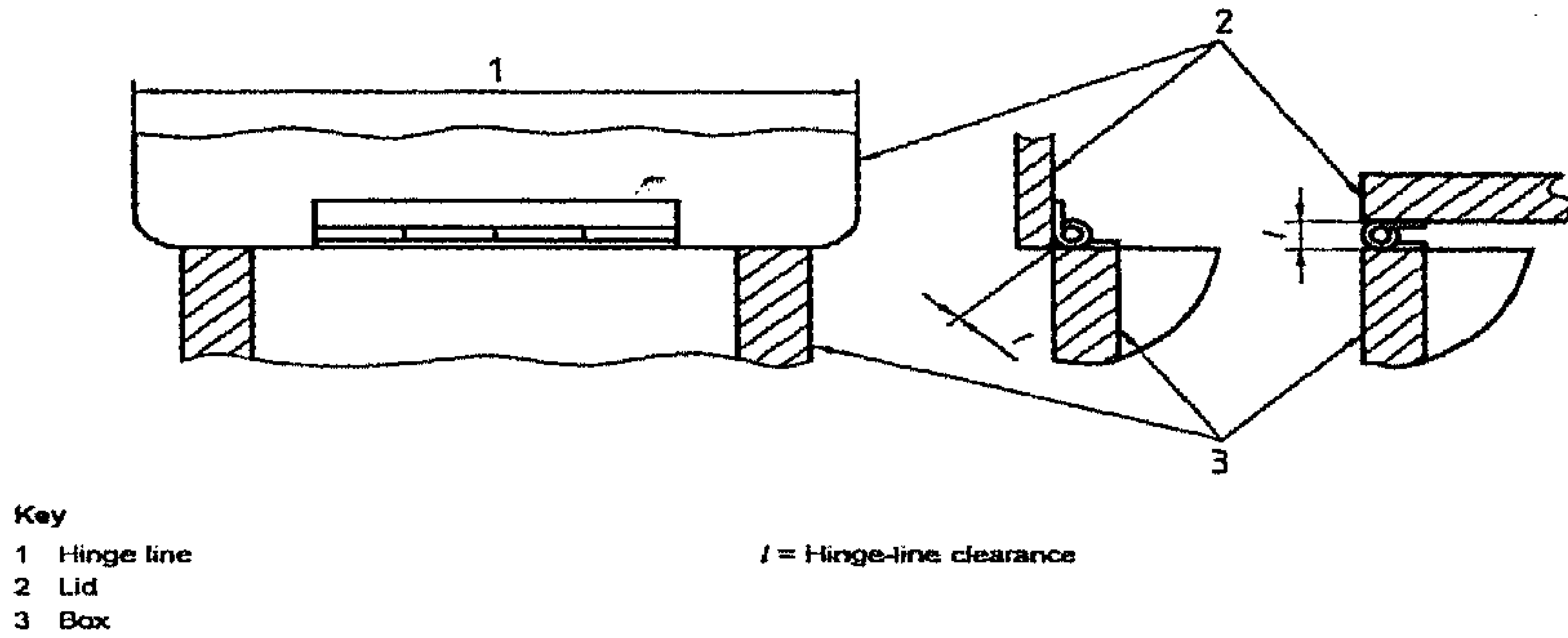
مصدر خطر: مصدر خطر محتمل، ويؤدي إلى الخطر على المدى الطويل، ومصادرة متعددة (خطر الصدمة الكهربائية، خطر المواد السامة، خطر الحريق، خطر الغرق...).

بروز خطر: يشكل خطراً عند الاحتكاك أو الصدام أو السقوط عليه.

خطر الحافة الحادة: وتوجد في اللُّعبة وتمثل خطر الإصابة في أثناء الاستخدام العادي، أو إساءة الاستخدام.

خطـر النقطـة الحادة: وتوجـد فـي اللُّعبـة وتمثل خطر الإصـابة فـي أثناء الاسـتخدام العادي، أو إساءة الاستخدام.

الخط المفصـلي: مسافة بين جزء ثابت فـي اللُّعبة وجزء متحرك على طول الخط المتوقع أو بجواره من خلال محور الدوران راجع الشكل الآتي:



شكل (2) المسافات بين أجزاء اللُّعبة

الاسـتخدام المقصـود: بمعنى اسـتخدام المنتـج أو العملية أو الخدمة، وفقـا للمعلومات المقدمة من المورد.

لعبة كبيرة:

لعبـة ذات قاعـدة أكبر مـن 0.26متر مربع، أو حجـم أكبر من 0.08 مـتر تكعيبي دون النظر إلى الإضافات. (يتم قياس قاعدة اللعب بخطوط مستقيمة عن طريق حساب المساحة المحصورة بخطوط مستقيمة تربط الحافة الخارجية من كل ساق على المحيط).

البلي:

مصـنوع مـن مواد صـلبة مثل الزجـاج أو العقيـق أو البلاسـتيك أو الرخـام الذي يتم استخدامه فـي مختلف لعب الأطفال.

معدني: تتألف من سبائك معدنية، و/أو عناصر معدنية.

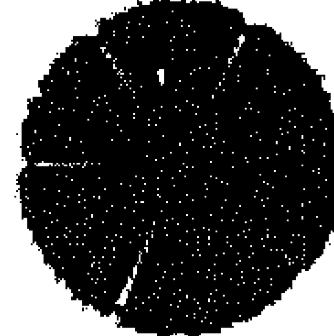
الاستخدام العادي: إرشادات أو تعليمات تصاحب اللُّعبة وتوجد على الغلاف الخارجي.

التغليف: مواد التعبئة المصاحبة للعبة عند شرائها ولا علاقة لها بالقيام بوظائفها

المواد الورقية: مواد الورق قد يكون عادياً أو مقوياً بأقصى وزن 400جم /م

لعبة الأثاث: مصغرات الأثاث ويستخدم في اللعب الدرامي

جدائل من الألياف أو الخيوط على شكل كروي ومرتبطة بالمركز راجع الشكل الآتي




شكل(3) جدائل من الألياف كرية الشكل

مقذوف: جسم قابل للانطلاق في مسار في الهواء.

لعب القذائف: وهي لعب قادرة على التخزين وإطلاق الطاقة.

لعب قذائف مفرغة من الطاقة

الغطاء الواقي: ويتم تركيبه على جزء خطر لتقليل خطر الإصابة عند السقوط؟

لعب السحب: ويتم سحبها على سطح الأرض، وتعتبر مخصصة للأطفال الذين يقل عمرهم عن 36 شهر. وفوق هذا لا تعتبر لعب سحب.

إساءة الاستخدام بشكل مناسب: في ظروف أو أغراض غير مقصودة من قبل المورد، ولكنها نتيجة سلوك شائع لدى الطفل.

أمثله- التفكيك المتعمد: للعبة التفكيك وليست لغرض اللعب بها.

مكون قابل للإزالة: جزء أو مكون قابل للانفصال عن اللُّعبة دون استخدام أدوات.

الصلابة:درجة الصلابة تتجاوز Shore 70 طبقا للأيزو.

خطر: احتمال وقوع الأذى وشدته

محاكاة معدات الحماية: وهي لعب مصممة لتقليد المنتجات كنوع من الحماية المادية لمرتديها مثل الخوذات، والأقنعة.

اللعب اللينة: ومنها لعب الحشو، وهي لعب محشوة بمواد لينة بما يسمح بالضغط عليها باليد

شظية: نقاط حادة ومدببة

زنـبركات / يايات ، زنبرك لولبي ، زنبرك انضـغاطي ، ياي الشـد، ياي حلزوني: راجع الشكل الآتي:



Figure 5 — Helical spring

3.50
teether



Figure 6 — Spiral spring

شكل (4) يوضح أنواع الزنبركات

عضاضـة الأسنان: لعبة مصـممة للاسـتخدام عن طريق الفم، والغرض منها تخفيف أعراض التسنين

أداة: مثل المفك المستخدم مع المسمار

لعبة: أي منتج أو مادة مصممة للاستخدام في لعب الأطفال أقل من 14 سنة.

لعبـة الدراجة: تتكـون من اثنين من العجلات مع مثبتات أو مـن غيرها، وارتفاعها بحد أقصى 435 ملم، وتستخدم فيها الطاقة العضلية للطفل، وتلحق بها دواسات.

دراجات الأطفال: تتكون من اثنين من العجلات مع مثبتات أو من غيرها، وارتفاعها بحد أقصى 435 ملم، وتستخدم فيها الطاقة العضلية للطفل، وتلحق بها دواسات.

حاوية اللُّعبة: لها غطاء معلق بحجم يتجاوز 0.03 m3 وتستخدم خصيصا لتخزين لعب الأطفال.

لعبة سـمعية: وهي مصممة لينبعث منها الصوت، وتسـتخدم بالقرب من الأذن بموضع افتراضي 2.5 سم مثل رنين الهواتف.مثل اللُّعبة المصاحبة بسماعات.

لعبة صـوتية: لعبة مصممة لإحداث صوت عند الضغط عليها. مثل لعب النقر Clicking toys، ولعب الموسيقى musical toys، ولعب الطلقات النارية cap-firing toys.

لعب الخشـاخيش: ينبعث منها الصوت بمجرد اهتزازها، ومخصصة للأطفال الذين لا يستطيعون الجلوس دون مساعدة، وتستخدم من قبل الأطفال أو أي شخص آخر.

لعب الرنين: تحدث رنيناً بمجرد الضغط عليها حيث يمر الهواء من خلال فاتحة مصممة لبعث الصـوت عند الضـغط عليها، ومخصصه للأطفال الذين لا يسـتطيعون الجلوس دون مساعدة.

لعب سطح الطاولة:مثل لعب تنس الطاولة، ولعب السيارات الميكانيكية.

♦ طرائق الاختبارات

تستخدم طرائق الاختبار لتحديد الامتثال لمتطلبات اللعب، و تنطبق الاختبارات على أنواع معينة من اللُّعب، ويكون استخدام الأرقام مُحدد ضروري في الاختبارات. وهدف الاختبارات هو محاكاة الاساءة والاضرار المصاحبة لها، وتستخدم أساليب الاختبار للكشف عن المخاطر المحتمله التي ستنجم عن اساءة الاستخدام، والضرر من تلك اللُّعب المخصصة للأطفال.

الاختبارات موجهة للفئات العمرية التي:

- من الميلاد إلى 18 شهراً.
- من 19 شهراً إلى 36 شهراً.
- من 37 شهراً إلى 39 شهراً.

- إذا وضعت علامة على اللُّعبة المخصصة لأطفال من أعمار مختلفة، تمتد أكثر من عمر فإنها تخضع للمتطلب الأكثر صرامة.

- إذا لم يكن للُّعبة عمر محدد بطريقة واضحة وصريحة (استاداً إلى عوامل التسويق، وأنماط الاستخدام من قبل الأطفال) تصل إلى 96 شهر فإنها أيضاً تخضع للاختبار.

- يجب أن تخضع عينة اللُّعب إلى درجة حرارة 21 °C ± 5 °C for at least 4 h. لمدة أربع ساعات على الأقل، وتراعي الرطوبة النسبية، ويبدأ الاختبار بعد 5 دقائق بعد إزالة اللُّعبة من غلافها.

- يتم اختبار اللُّعب المقصودة بأكثر من طريقة، في النقطة، الاتجاه، العزم .

جدول (1) أنواع الاختبارات المستخدمة للكشف عن المخاطر في اللُّعب:

م	نوعها	النموذج المعبر عنها
1	اختبار الأجزاء الصغيرة Small parts test ويتم قياس أبعادها بالمليمترات، ويتم من خلال اسطوانة الأجزاء الصغيرة.	
2	اختبار شكل بعض اللُّعب وحجمها Test for shape and size of certain toys ويتم قياس أبعادها بالمليمترات	
3	اختبار الكرات الصغيرة Small balls test ويتم قياس أبعادها بالمليمترات	
4	اختبار الكرات القطنية Test for pompoms وتعرف أيضاً باختبار القالب test template	نفس نموذج الكرات الصغيرة Small balls test
5	اختبار أشكال لعب ما قبل المدرسة Test for preschool play figures ويتم وضع اللُّعبة في فتحة قالب الاختبار ليحدد متانتها.	

6	اختبار الجزء أو المكون المصنع من مواد صلبة Accessibility of a part or component	
7	اختبار الحافة الحادة Sharp edge test	
8	اختبار النقطة الحادة Sharp point test	
9	تحديد سمك الفيلم البلاستيك والأغطية Determination of thickness of plastic film and sheeting	
10	اختبار الحبال / السلك Test for cords ويشمل تحديد سمك الحبل / السلك Determination of cord thickness تحديد درجة السحب Self retracting pull cords المقاومة الكهربائية للأسلاك Electric resistance of cords	

12	اختبارات الاستقرار والتحميل الزائد Stability and overload tests وتشمل اختبارات الاستقرار والتحميل الزائد للُعب الركوب وفقا للأعمار Overload test for ride-on toys and static sitting toys اختبار الاستقرار للُعب الأرضية الثابتة Stability test of stationary floor toys	**Table 3 — Loads for overload test** Age group / Load kg Up to and including 36 months: 35 ± 0,3 37 months up to and including 96 months: 80 ± 1,0 97 months and over: 140 ± 2,0
13	اختبار الإغلاق وأغطية حاوية اللُعبة Test for closures and toy chest lids ويشمل اختبار المتانة لأغطية حاوية اللُعبة Durability test for toy chest lids	
14	اختبار الصدم للُعب التي تغطي الوجه Impact test for toys that cover the face	
15	الطاقة الحركية للمقذوفات والأقواس والسهام Kinetic energy of projectiles, bows and arrows ويهدف إلى تحديد الطاقة الحركية لكل مجال من مجالات الاتصال Determination of kinetic energy per area of contact	
16	اختبار قدرة حرية الحركة وأداء الفرامل Free-wheeling capacity and brake performance test ومنها اختبار أداء الفرامل في لعبة الدراجات الهوائية Brake performance for toy bicycles	
17	تحديد سرعة دفع الكهرباء بلعب الركوب Determination of speed of electrically driven ride-on toys	
18	تحديد ارتفاع درجات الحرارة Determination of temperature increases	
19	تسرب السائل من اللعب Leakage of liquid filled toys	
20	متانة اللعب بواسطة الفم Durability of mouth-actuated toys	
21	تمدد المواد Expanding materials	
22	آليات الطي أو الانزلاق Folding or sliding mechanisms وتشمل الأحمال Loads وعربات الأطفال الرضع Toy pushchairs and perambulators ولعب أخرى قابلة للطي Other toys with folding mechanisms	

23	Washable toys لعب قابلة للغسل	
24	اختبار لتحديد خماسيالكلوروفينول، والأملاح في اللعب الخشبية Test for determination of pentachlorophenol and its salts in wooden toys and wood components in certain toys	
25	اختبارات سوء الاستخدام Reasonably foreseeable abuse tests وتشمل اختبار السقوط Drop test	Drop test
	اختبارات اللعب الكبيرة Tip over test for large and bulky toys اختبار قوة لعب عجلات الركوب Dynamic strength test for wheeled ride-on toys اختبار عزم الدوران Torque test اختبار الجر Traction test	
	اختبار قوة الجر Traction test for seams in soft filled (stuffed) toys and beanbag type toys	
	اختبار جر الكريات Traction test for pompoms اختبار جر المكونات الواقية Traction test for protective components	
	اختبار الانضغاط Compression test	Table 5 — Compression force Age category | Compression force N Up to and including 36 months | 114 ± 2.0 37 months up to and including 96 months | 136 ± 2.0
	اختبار الانحناء Bend test	F, 60°, 60°, R 10, 1, 2

26	تحديد مستوي ضغط انبعاث الصوت Determination of emission sound pressure level ويشمل شروط التثبيت والتركيب Installation and mounting conditions اختبار ظروف البيئة Test environment conditions التثبيت Mounting ظروف التشغيل Operating conditions اللعب المحمولة Child actuated and handheld toys	
	لعب إطلاق النار Cap firing toys	
	لعب الخشاخيش وإصدار الأصوات Rattles and squeezing toys	
	لعب أخرى محمولة باليد Other handheld toys	
	لعب الاحتكاك وتقاس أبعادها ب سم Friction toys and windup toys	

♦ معاييـــر الأمن والأمان للعب الأطفال الجــزء الثاني: (القابلية للاشتعال Safety of toys Part 2: Flammability)

يتطلب هــذا الجزء من الدول تعزيز الإجراءات واتخاذهــا لتطوير وتوحيد المعايير التي تبني على أســاس موافقة الــدول جميعها على بنودها. ولهذا الغرض تشــكل لجان لتوجيهها لأغراضــ محددة، وبخصـــوص معايــير اللُعب يتم تكليــف لجنة قطاعية يــوكل إليها تحديد معايير أمان لعب الأطفال وفقاً لمبادئ الأيزو ((ISO 8124-2- Safety of toys.

المقدمة:

هــذا المعيار خاص بالجزء الثاني من معايير أمان لعــب الأطفال المتعلق بخطر الحريق، ويجــب قراءة هذا الجــزء بالإقتران مع الجــزء الأول. ويطبق على اللُعب بشــكل عام كمنتج مطروح بالسوق.

• هنــاك القليل من البيانات المتاحة بشــأن المخاطر المرتبطة بقابلية اللعب للاشــتعال. وهنــاك قدر كبير من الاهتمام والقلق بشــأن مخاطرها، ولكن يوجد القليل جداً من البيانات المتاحة لمنع مثل هذه المخاطر.

• أكثر من 80% من وفيات الأطفال تكون من قبل الحرائق بسبب الاختناق من الدخان، لكن هذا المعيار لا يعالج الآثار الناجمة عن الدخان أو المواد القابلة للاشتعال. وفي أي حال، فــإن المواد القابلة للاحتراق المحيطة جميعها بالأطفال، نســبة صــغيرة منهــا مرتبط بمواد صــناعة اللُّعــب، فالدخان النــاتج من احتراق اللعب يؤدي إلى مزيد من الاشــتعال، ويســبب اختناق الأطفال. أما الأســباب الأخرى فإنها ترجع إلى المواد المنزلية مثل الأثاث، والستائر، الأسرة، وغيرها.

• إن الهــدف مــن هــذا المعيار التركيز على تلك المخاطر فمــن الناحية النظرية جميع المواد قابلة للإحتراق ويمكن لتلك المواد مع مرور الوقت أن تتعرض للاشــعال. ولذلك ينبغي التعامل مع اللُّعب باعتبار أنها تشتمل على:

1 - ملابس من فساتين وعباءات وأصناف مماثلة أخرى.

2 - خيام وبيوت يدخل الطفل فيها.

3 - ألعاب محشوة ناعمة مثل (الدببة، والعرائس المختلفة يحتضنها الطفل...).

4 - أقنعة وشعر مستعار وأحياناً غطاء كامل يرتديه الطفل.

لذلك فإن المخاطر التي يتعين معالجتها في مثل هذه الحالات ناجمة عن الاتصال المباشر بين الطفل والمنتج. ومن هنا يجب أن تصنع اللعُبة (المنتج) من مواد منخفضة الاشتعال مما يتيح للطفل التخلص من المنتج بسرعة سواء كان في يده أو على جسمه أو كان بداخلها. وذلك للتقليل من حدوث الإصابات البالغة.

المجال Scope

1 – يتضمن هذه الجزء المعايير الخاصة بفئات المواد القابلة للاشتعال والمحظور استخدامها في صناعة اللُّعب جميعها والتي قد تتعرض للاشتعال من مصادر مختلفة.

2 – طرائق اختبار اللُّعبة لتحديد قابليتها للاشتعال في ظل ظروف معينة، ومنع الاخطار الناجمة عن الحريق عندما تتعرض لمصادر الاشتعال.

3 – الشروط العامة المتعلقة باللُّعب جميعها وكذلك المتطلبات، وطرائق الاختبار المتعلقة باللُّعب والتي تضم:

– اللُّعب التي تلبس على الرأس: اللحى، والشوارب، والشعر المستعار وغيرها المصنوعة من الوبر أو الشعر أو المواد المماثلة ....

– الأزياء على سبيل المثال: (الملابس الإيهامية، ملابس رعاة البقر، ملابس التمريض،.....) بما في ذلك اللُّعب التي تلبس على الرأس، واللُّعب التي يرتديها الطفل كاملة (غطاء كامل للجسم)، والقبعات بأنواعها. .

– اللعب التي يدخلها الطفل: مثل الخيام، ومسارح الدمى والعرائس، وبيوت الأطفال،...........

– اللعب المحشوة المرنة ذات الأسطح المصنعة من منسوجات وبرية باستثناء اللُّعب المصنوعة بالكامل من رأس وأطراف من مواد البوليمر polymeric material [1] غير مواد الغزل والنسيج.

1 بوليمر polymer: مركب عضوي يتكون من جزيئات، ويتركب من سلسلة طويلة باتحاد من عدد من جزيئات المونمور المتشابهة أو تكرار تكاثف نوعين من الجزيئات، والبوليمرات هي الأساس في تكوين اللدائن.
البلمرة polymerization: تفاعل يتحد فيه جزأين أو أكثر من المادة نفسها لتكوين جزيء أكبر، ويكون الوزن الجزيئي للمادة الناتجة أحد أضعاف الوزن الجزيئي للمادة الأصلية. مأخوذ من قاموس معجم الكمياء والصيدلة (الجزء الثاني) – مجمع اللغة العربية – القاهرة 1994.

ملحوظة:

سيتم تحديد متطلبات إضافية بشأن قابلية الاشتعال للُّعب المزودة بالكهرباء في الجزء الخاص بسلامة لُعب الأطفال الكهربائية.

المصادر المعيارية Normative references

تتضمن المصـــادر المعيارية أحكاماً تعبر عن متطلبات السوق المشتركة، ووفقاً للاتفاقات بين الدول الأعضـــاء لضمان متابعة الإصدارات الأحدث بصفة مستمرة، وتلك المتضمنة في الأجزاء الآتية:

- الجزء المتعلق بأمان اللعب: الخصائص العامة الميكانيكية والفيزيائية.
- الجزء المتعلق بأمان اللعب: مجموعات اللعب الكيميائية، والتجريبية.
- الجزء المتعلق بأمان اللعب: أمان اللُّعب الكهربائية.
- الجزء المتعلق بالأيزو: الجزء المتعلق بالدهانات والورنيش.

التعريفات Definitions

الغرض من هذا الجزء توضيح التعريفات الآتية:

- القابلية للاشتعال

قدرة المنتج على الاشتعال من مصدر ما في ظروف محددة.

- المواد الناتجة من الحريق: المواد التي يمكن عزلها من العينة وتكون مشتعلة.

كما يوجد العديد من المصطلحات ذات العلاقة مثل:

- الإطفاء الذاتي
- العينة الممثلة
- الشعر
- لُعبة محشوة مرنة

المتطلبات Requirements

لا يجوز استخدام المواد الآتية في صنع لُعب الأطفال:

- نترات السيليلوز: والمواد المماثلة لها عند تعرضها للنار عدا (مواد الطلاء والورنيش)
- قماش القطيفة: وذلك لأنه أكثر عرضة للاشتعال لاكتسابه شحنات كهربائية.
- وكذلك يجب ألا تحتوي لُعب الأطفال على غازات أو سوائل أو مواد صلبة قابلة للاشتعال. وإذا تم استخدام هذه السوائل يجب ألا تتعدى 15 مل في كل حاوية.
- كما وجدت معايير للسوائل القابلة للاشتعال مع درجة من اللزوجة أكبر من 260 x 10–6 m²/s. حيث يتعامل معها بمواصفات خاصة وضعتها الأيزو ISO 2431 using a No. 6 cup
- اللحى، والشوارب، الشعر المستعار، الأقنعة وغيرها من المنتجات التي تلبس على الرأس والوجه.
- المواد التي يصنع منها الشعر قابلة للاشتعال إذا وصلت إلى معدل معين. ويلاحظ أن نوعية الشعر (مجعد، مموج، ناعم) يجب قياس المواد فيها.

♦ الجزء الثالث: هجرة العناصر في اللُّعبة (تحديد نسبة العناصر الهاجرة الضارة في مادة تصنيع اللُّعبة) Part 3: Migration of certain elements

المجال: Scope

- يتناول هذا الجزء المعايير التي تحدد متطلبات اختبار العناصر الهاجرة وطرائقه في مادة تصنيع اللُّعبة وتركز على عناصر الأنتيمون antimony، والزرنيخ arsenic، والباريوم barium، والكادميوم cadmium، والكروم chromium، الرصاص lead، والزئبق mercury، والسيلينيوم selenium.
- ولغرض هذا الجزء لا يتم تضمين غلاف اللُّعبة، باستثناء الحالات التي يكون فيها التغليف جزءاً لا يتجزأ من اللُّعبة.

• وفي كل الحالات، ينبغي أن تخضع اللُّعبة للمواصفات التي تم تناولها في الجزء الأول.

– تشمل المتطلبات المرتبطة بهجرة العناصر في اللُّعبة العوازل مثل الدهانات، والمينا، والورنيش، والطباعة، والبوليمرات، وأية مواد مماثلة أخرى:

– الورق، والورق المقوي.

– المنسوجات سواء أكانت طبيعية أم صناعية.

– الكريستال أو السيراميك.

– المواد المعدنية ما عدا لحام الرصاص المستخدم في التوصيلات الكهربائية.

– المواد المصبوغة على سبيل المثال الخشب، والورق المقوي، والألواح الليفية، والعظام، والجلود.

– المواد المعدة لإنتاج الأحبار لاستخدامها على السطوح مثل الجرافيت في القلم الرصاص والحبر السائل في قلم الحبر.

– بعض المواد اللازمة في صنع النماذج كالمعاجين والمواد الهلامية.

– الدهانات وتشمل دهانات الأصبع، المينا والورنيش، مساحيق المينل، والمواد المماثلة سواء كانت صلبة أو سائلة.

• يتناول هذا الجزء اللُّعبة وأجزاءها بأحجامها وأشكالها ووظائفها كافة. مع وضع اعتبارات خطر الاستنشاق أو الابتلاع أو اللعق حيث يعتبر هذا سلوكاً معتاداً للأطفال.

ملحوظة:

لغرض هذا المعيار، يدخل ضمن تصنيف الُلعب. اللُّعب التي تمتص أو تلعق أو تبتلع على النحو الآتي:

– اللعب جميعها ذات العلاقة بالغذاء Food Contact، ومستحضرات التجميل للعبة، وأدوات الكتابة.

– اللعب المخصصة للأطفال دون ست سنوات من العمر، حيث إنه من المتوقع أن تكون اللُّعبة أو أجزاء منها متصلة بالفن.

♦ المصادر المعيارية Normative references

تضمنت الوثائق المعيارية أحكاماً تدخل في إطار متطلبات السوق من واقع اتفاقات الدول في مجال أمان لُعب الأطفال.

التعريفات Definitions

المادة الأساسية: جسم اللُّعبة بما تحويه من مواد طلاء

الطلاء: طبقات المادة جميعها التي توضع على جسم اللُّعبة، بما في ذلك الدهانات، والورنيش، والأحبار، البوليمرات، أو مواد أخرى ذات طبيعة مماثلة، سواء أكانت تحتوي على أجزاء معدنية أم لا. بصرف النظر عن الطريقة التي طليت بها اللُّعبة،أو طريقة إزالتها كالكشط بشفرة حادة.

كتلة المادة الملونة: مواد مثل الخشب، والجلد، وأية مواد مسامية أخرى تمتص مادة التلوين دون أن تتلون.

الورق والكرتون: أقصى كتلة لمساحة السطح 400جم / م2 لتصنيف المواد تحت هذه الفئة. وأعلى من ذلك فإن المواد تصنف تحت فئة أخرى تتعامل مع مواد ثقيلة تدخل فيها ألياف النباتات.

الكشط: عملية ميكانيكية لإزالة الطلاء وصولاً إلى المادة الأساسية.

مادة اللُّعبة: المواد المادية جميعها التي تصنع منها اللُّعبة.

المتطلبات Requirements

قبل تناول محددات هجرة العناصر في مواد تصنيع اللُعبة سوف نوضح العناصر التي قد تدخل في مواد تصنيع اللُعبة والتي يوضحها الجدول الآتي:

جدول(2) العناصر التي تدخل في تصنيع اللُعبة

العنصر	وصفه
الأنتيمون Sb	هو معدن هشّ سريع التفتت، لامع ذو تركيب رقائقي بلون أبيض فضي.

العنصر	وصفه
الأرسينك As (الزرنيخ)	يعتبر الزرنيخ من أشد المواد سمية، وكثيراً ما استخدم للتخلص من الأعداء وذلك لسهولة الحصول عليه، ويمكن كشفه بسهولة بغض النظر عن محاولة تنظيف الأدوات التي استعملت في عملية تناول الزرنيخ ومناقلته
الباريوم Ba	
الكادميوم Cd	عنصر فلزي طري يوجد مع النحاس والزنك وخامات الذهب والبطاريات وحماية المفاعلات الذرية واللحام. والعنصر سام وأملاحه كذلك، واستنشاق بخاره يسبب السحار وتغير الرئة، وأكله، و حاوياته تسبب أعراضاً قوية في الأمعاء. يوجد في دخان السجاير والبقايا الصناعية والبلاستيك، والتعرض له يسبب السرطان وارتفاع ضغط الدم وتقليل فعالية إنزيمات معينة. والكادميوم يشكل خطراً مهنياً في العمليات الصناعية مثل تصفيح المعادن والأصباغ والبلاستيك والمركبات التركيبية الأخرى، وأهم طريق للتعرض للكادميوم هو التنشق. واستنشاق الدخان المحتوي على الكادميوم قد يؤدي إلى الالتهاب الرئوي، الأزمة الرئوية والوفاة.
الكروم Cr	عنصر أصلاً مفيد ويحتاجه الجسم، ولو زاد عن حده فإنه يضر الكلى، ويستخدم فى الطلاء، لأنه يتأكسد عندما يتعرض للهواء، ويحمي طبقة المعدن المدهون به (عازل)، وهناك أطعمة غنية بالكروم وموجودة في معظم الأغذيه، ومفيد فى عمليه تنظيم نقل الأنسولين للخلايا
الرصاص Pb	يعد الرصاص من أقدم الفلزات المستخدمة في تاريخ البشرية. وكان هو أحد الفلزات بالإضافة إلى الزرنيخ والأنتيموان والتي جرى تجريبها في العصر البرونزي الأول من أجل تحضير البرونز، إلى حين استعمال القصدير. وهو يستخدم فى الاسلحة، وبطاريات السيارات والدهانات، ويدخل في صناعة الدهانات، وفي صناعة الحاسوب

العنصر	وصفه
الزئبق Hg	لم يكتشف العلماء أن جسم الإنسان يحتاج إلى أية كمية من الزئبق، بل بالعكس فهو شديد السمية ويتراكم في الدماغ حيث قد يتسبب في تدمير الجهاز العصبي. لذلك ينصح بتجنب ملامسة الزئبق وحمله في اليد وكذلك ينصح بتجنب الاقتراب منه لتفادي استنشاق بخار الزئبق حيث إنه سريع التبخر.
السيلنيوم Se	وهو مادة ضرورية للجسم ومضاد للأكسدة يتسبب نقصه في زيادة نسبة التعرض للسرطانات، وهو عنصر طبيعي معدني من العناصر التي تتوزع على نطاق واسع في الطبيعة في معظم الصخور والتربة، إن السيلينيوم في الغذاء يأتي من المكسرات، الحبوب، اللحوم، الفطر، الأسماك والبيض. والمكسرات البرازيلية من أغنى المصادر به. وبالترتيب التنازلي نجد السيلينيوم بكميات كبيرة في التونة، السلطعون، وسرطان البحر.

المتطلبات الخاصة: هجرة العناصر في اللُّعبة بحيث لا تتجاوز الحدود الموضحة بالجدول الآتي.

جدول (3) الحد الأقصى المسموح به لهجرة العناصر من مواد اللُعبة
Maximum acceptable element migration from toy materials

العناصر		Sb	As	Ba	Cd	Cr	Pb	Hg	Se
الحد الأقصى لهجرة العنصر في ملجم/كجم من مواد اللُعبة	أية مادة للعبة يتم عرضها في القسم الواحد باستثناء مواد لصق النماذج، ودهانات الأصابع حيث إن لهما نسب أخرى	60	25	1000	75	60	90	60	500
	مواد لصق النماذج ودهانات الأصابع	60	25	250	50	25	90	25	500

مثال توضيحي:

الكــروم تحته 60 مللــي جرام. أي 60 ملليجم من كل كيلو من المــاده يتم هجرته. بمعنـي أوضــح في حالة تصنيع لعُبة يدخل فيها عنصــر الكروم ينبغي ألا تتعدي نسبة الكروم فيها 60 مليجــم لكل كيلو. وهي الحد الآمن للعنصــر. إذاً النســب الموجــودة فـي الجدول هي حد الامان لكل عنصر (الحد الأقصى).

♦ تفسير النتائج

يتم تعديل النتائج التحليلية التي يتم الحصـول، وذلك بطرح معامل التصـحيح الموضح في جدول الآتي للحصول على النتائج المعدلة

جدول(4) نسب التصحيح التحليلية

Se	Hg	Pb	Cr	Cd	Ba	As	Sb	العناصر
60	50	30	30	30	30	60	60	نسب التصحيح التحليلية %

تعتبر هذه المواد متوافقة مع متطلبات هذا الجزء من المعيار، إذا كانت النتائج المعدلة تساوي القيم على الجدول أو أصغر منها.

ملاحظة:

نظراً لدقة الطرائق المحددة لهذا المعيار، فإنه من الضروري استخدام القيم المعدلة من أجل اتخاذ نتائج الاختبارات المعملية بعين الاعتبار.

- مثال:

إذا تم الحصـول علـى النتيجة المحللة للرصـاص من 120 ملجم / كجم، تصـحح وفقاً لجدول (3) إلى 30 %. لتصحح وفقاً للمعادلة الآتية.

تعتـبر هـذه النتيجـة تمثيلاً حقيقيـاً للمتطلبـات القياسـية (الحدود القصـوى لهجرة الرصاص على النحو الوارد في الجدول).

Table 2 — Analytical correction

Element	Sb	As	Ba	Cd	Cr	Pb	Hg	Se
Analytical correction (%)	60	60	30	30	30	30	50	60

The materials are considered compatible with the requirements of this part of the Standard, if the adjusted analytical results are equal or smaller than the values on Table 1 (see Attachment C).

NOTE – Given the accuracy of the methods specified this standard, it is necessary to use the adjusted values in order to take inter-laboratorial test results into account (see Attachment C).

EXAMPLE – An analytical result for lead of 120 mg/kg was obtained.

The necessary analytical correction taken from table 2 is 30 %. Therefore the adjusted analytical result is

$$= 120 - \frac{120 \times 30}{100} = 120 - 36.$$

$$= 84 \text{ mg/kg}$$

مبـدأ: بعض المواد التي يتم تصـنيع اللُعبـة منها قابلة للذوبان في ظـروف معينة، وإذا

تناولها الطفل عن طريق اتصـاله باللُّعبة فإنها تتحد مع العصـارة المعدية بعد البلع وتتركز وتتحد كمياً معها ومن ثم تصبح ضارة. وقد تؤدي إلى التسمم مع الوقت.

الكواشف والأجهزة

وتسـتخدم فـي إجراء التجارب المعمليـة، وفيها يحلل الكشـف الأولي لعينات من اللُّعبة ضمن الحدود المنصوص عليها.

عينة الفحص المعملي

تتـم على اللُّعبة التـي يتم تداولها في المتاجر أو في المصـنع أو المسـتوردة. أي التي يتم بيعها أو تداولها، وتختار العينات من أجزاء مختلفة من اللُّعبة الواحدة ويطبق عليها الشروط المنصوص عليها في هذا المعيار.

إعداد واستخراج عينات الاختبار (مبادئ عامة).

- يتم التعامل مع كل عنصر على حدة.
- يتم الحصول على عينة من 10ملجم: 100 ملجم حسب طبيعة العنصر.
- يتم إزالة الطلاء من العينة المختبرة في حالة وجوده.
- تكون درجة حرارة الغرفة مناسبة.
- يتـم اختبـار العينـة في حاوية مناسـبة الحجم باسـتخدام محلـول الهيدروكلوريك (HCl).
- يتم التحقق من حموضة الخليط من خلال تحديد رقم هيدروجيني معين، ومن خلال اسـتخدام عامل تصفية، وباسـتخدام جهاز الطرد المركزي ولا يتعدى ذلك أكثر من عشرة دقائق.
- يتم تصنيف العناصر إلى:

– البوليمر والمواد المشابهة.

– الورق والورق المقوي.

– المنسوجات الطبيعية أو الإصطناعية.

- الزجاج والخزف والمواد المعدنية.
- المواد المصبوغة.
- المواد المعدة لعمل علامة على السطح.
- عينات لا تحتوي على الشحوم والزيوت والشمع أو مواد مماثلة.
- عينات تحتوي على الشحوم والزيوت والشمع أو مواد مماثلة.
- عينات من المعاجين والمواد الهلامية.
- عينات من الدهانات بما في ذلك دهانات الأصابع والمساحيق والمواد المماثلة سواء أكانت سائلة أم صلبة بحيث يتم الفصل بين السائل والصلب عند إجراء الاختبار.

ملحوظة:

يجري المهني المتخصص التجارب المعملية على هذه العناصر وفقاً للقواعد والشروط المحددة.

التقرير النهائي: يجب وضع تقرير نهائي يتضمن الآتي:

- تحديد المنتج والمادة المختبرة.
- الإشارة إلى المعيار أو فروعه.
- الطرائق المستخدمة لتحديد كل عنصر هاجر وحدوده، ومدى ارتباطه بالمتطلبات المنصوص عليها.
- نتائج الاختبارات معبراً عنها بالملجم في كل عنصر لكجم للمادة، وتشير النتائج إلى العنصر القابل للذوبان.
- تفاصيل الإجراءات المتبعة وفقاً للشروط الواردة في الجزء.
- أي انحراف عن الاتفاقيات الموقعة بهذا الخصوص ينبغي أن يحدد.
- تاريخ الاختبار.

♦ الجزء الرابع: مجموعات الكمياء التجريبية والأنشطة ذات الصلة

Safety of toys Part 4: Experimental Chemistry Sets and Related activities

بشأن أمن لعب الأطفال وأمانها. يتناول الجزء الرابع حدود الحد الأقصى لتركيز المواد، والمستحضرات الكميائية في اللعب.

المجال

- يتضمن هذا الجزء متطلبات الحد الأقصى لبعض المواد والمستحضرات المستخدمة في مجموعات الكيمياء التجريبية، والأنشطة ذات الصلة بها.
- ينطبق هذا المعيار على مجموعات المواد الكيميائية واللعب الكيميائية، وينطبق أيضاً على مجموعات تجريبية في مجالات البيولوجيا، وعلم المعادن، والفيزياء، والعلوم البيئية، والعلوم المجهرية. وتحتوي تلك المجموعات على واحد أو أكثر من المواد الكيميائية أو مستحضراتها.
- يحدد هذا المعيار متطلبات الأمان للتسويق، وقائمة المحتويات، وتعليمات الاستخدام، والمواد المستخدمة لإجراء التجارب عليها.
- يتضمن هذا الجزء من المعيار المتطلبات الواجب الإلتزام بها بشأن الكميات القصوي من المواد والمستحضرات التي تصنف على أنها خطرة، والتي إن زادت الكميات فيها عن الحدود المنصوص عليها يمكن أن تسبب خطراً للأطفال عند تداولها.

المصادر المعيارية

تضمنت جزأين عن أمن اللُّعبة وأمانها (الخصائص العامة والميكانيكية والفيزيائية – متانة اللُّعبة).

التعريفات

مجموعة الكيمياء: لعبة تتكون من واحدة أو أكثر من المواد الكيميائية و/ أو مستحضرات مع/ من غير أجهزة تهدف إلى تنفيذ التجارب الكيميائية.

ملحوظة: يشمل هذا التعريف أيضاً لعب التجارب فى مجالات المعادن والبيولوجي والعلوم

المجهريـة والبيئيـة والفيزياء كلما كانت تحتـوي على واحدة أو أكثر من المـواد الكيميائية أو المستحضرات.

مجموعـة الكيميـاء التكميلية: هي مجموعات كيميائية تسـتخدم مـع مجموعة الكيمياء Chemistry set.

المواد الكيميائية:

1 - يمكن أن تتوافر المواد والمستحضرات الموجودة في الجدول (5) فقط في المجموعات الكيميائية بالكميات المحددة.

2 - يجـب أن تتناسـب جودة المـواد الكيميائية المسـتخدمة مع التجارب المشـروحة في تعليمات الاستخدام.

3 - توجد مواد أخرى يجب ألا توجد في اللُّعبة. على الرغم من أن ارشادات الاستخدام يمكن أن تصف استخدام مواد أخرى، على سبيل المثال السكر لا يعتبر من المواد الخطرة ولا توجد ارشادات باستخدامه.

4 - بالاضـافة إلى ذلك، الكحول الميثيلي المشوه أو المحرف (مضاف له مواد تجعله اكثر سـمية) والكواشـف المشار اليها في الجدول الثاني (الكواشـف هي مواد كيميائية تستخدم لبدء تفاعل كيميائي أو للكشـف عنه) يمكن أن توصـف للاسـتخدام على الرغم من أنها لا يجب أن تستخدم في اللُّعبة.

5 - المواد الكيميائية الخطرة يجب أن تحتوي تحذيرات على عبواتها.

الجدول الأول: أقصـى كميات من المواد والمستحضرات الكيميائية في المواد المستخدمة في تصنيع اللُّعبة.

جدول (5) المواد والمستحضرات الكيميائية التي تدخل في تصنيع اللُّعبة

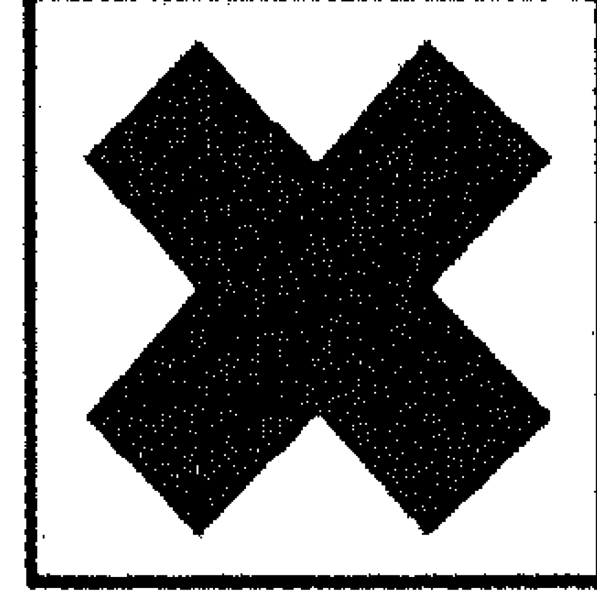
رمز تجاري للعناصر EINECS number[b]	رقم تصنيفي للعناصر CAS number[b]	رمز خطر	الكمية القصوى لكل مجموعة	المواد الكيميائية Chemical substances / preperation
233-141-3	10043-67-1	-	10g	الألومونيوم- بوتاسيوم- مجموعة الكبريتات Aluminum potassium sulfate
233-786-0	10361-29-2	XN	5g	(امونيا- مجموعة الكربونات) Ammonium carbonate
235-186-4	12125-02-9	XN	30 g	الكلور Ammonium Chloride
233-382-4	10138-04-2	Xi	5g	الحديد Ammonium iron (III) sulfate
235-860-8	13011-54-6	-	5g	صوديوم- هيدروجين- فوسفات Ammonium sodium hydrogen phosphate
207-439-9	471-34-1	Xi	100g	كالسيوم - مجموعة الكربونات Calcium carbonates
233-140-8	10043-52-4	Xi	10g	Calcium chloride كالسيوم - كلور
215-137-3	1305-62-0	Xi	20g	كالسيوم - مجموعة الهيدروكسيد Calcium hydroxide
233-332-1	10124-37-5	Xi, O	5g	كالسيوم - مجموعة النترات
215-138-9	1305-78-8	C	10g	Calcium كالسيوم - اوكسجين oxide
231-900-3	778-18-9	-	100g	كالسيوم - مجموعة الكبريتات Calcium sulphate
231-153-3	7440-44-0	-	100g	Charcoal الفحم
201-069-1	77-92-9	Xi	20g	Citric acid حامض الستريك
284-638-7	84961-50-2	Xn	10ml	Clove oil زيت القرنفل
231-159-6	7440-50-8	-	100g	Copper sheet رقاقة النحاس
215-269-1	1317-38-0	Xn	10g	Copper (II) oxide اكسيد النحاس
231-847-6	7758-98-7	Xn,N	15g	Copper (II) كبريتات النحاس sulphate

المواد الكيميائية Chemical substances / preperation	الكمية القصوى لكل مجموعة	رمز خطر	رقم تصنيفي للعناصر CAS number[b]	رمز تجاري للعناصر EINECS number[b]
صوديوم - هيدروجين - مجموعة الكبريتات Sodium hydrogen sulphate	30g	Xi	7681-38-1	231-665-7
محلول سيليكات الصوديوم Sodium silicate solution	100m1	C	-	-
صوديوم - مجموعة الكبريتات Sodium sulphate	100g	-	7757-82-6	231-820-9
صوديوم - ثيوسلفات Sodium thiosulphate	50m	-	7772-98-7	231-867-5
كبريت Sulfur	15g	F	7704-34-9	231-722-6
حمض الطنطاليك Tannin	15g	-	1401-55-4	215-753-2
حمض الطرطريك Tartaric acid	20g	Xi	87-69-4	201-766-0
القصدير - الكلور Tin (II) chloride	15g	C	777-99-8	231-868-0
صبغة اليود Tincture of iodine 2.5%m/v محلول كحولي ethanolic solution	10g	XN		
يوريا Urea				

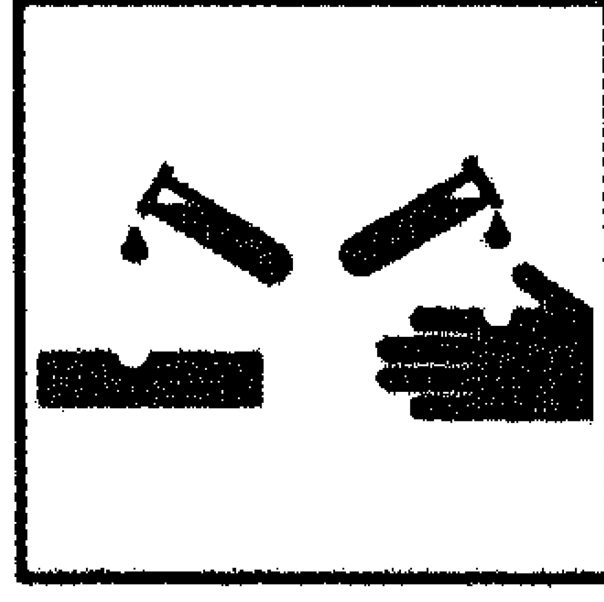
رموز خطرة

الرموز Symbols: يجب أن يشغل الرمز 10/1 المساحة، ويطبع باللون الأسود على أن تكون الخلفية باللون الأصفر أو البرتقالي.

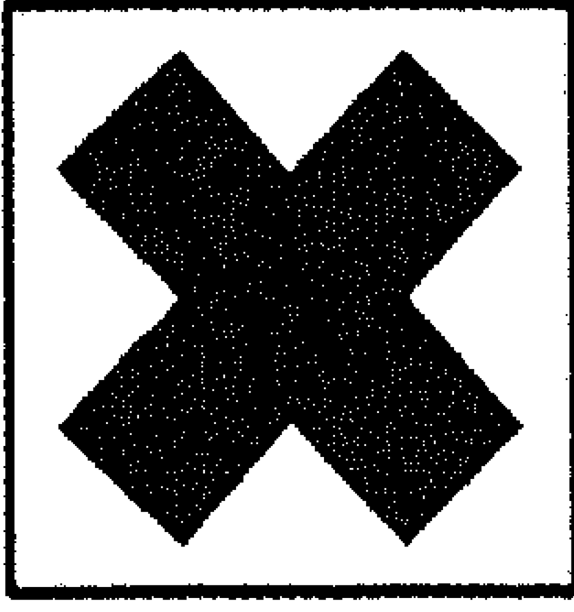
شكل (5) رموز خطرة



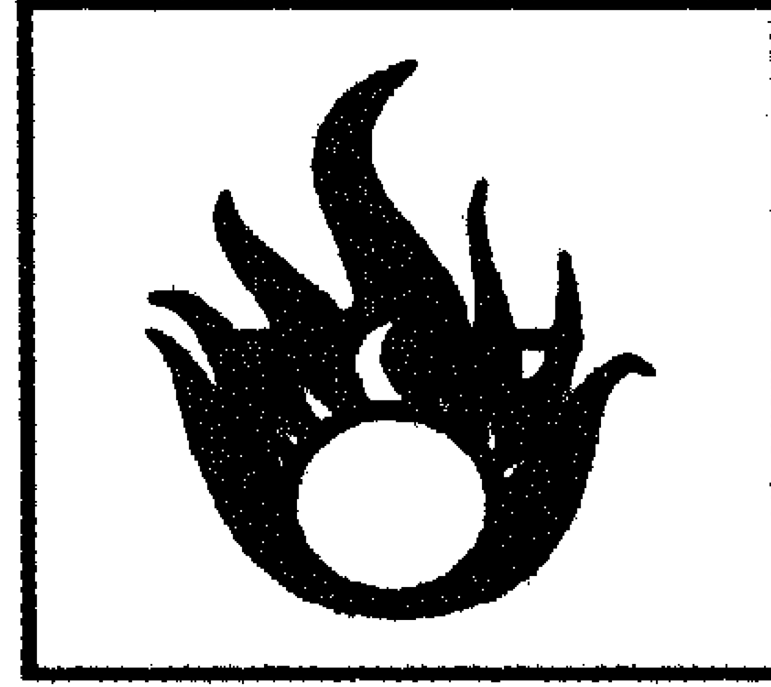
ضار



تأكل



تهيج





مؤكسد شديدة الاشتعال

♦ الجزء الخامس: سلامة الألعاب الكهربائية
Part 6: Safety of electric toys

مقدمة:

إن الأفتراضـ الأسـاسـي في هذا المعيـار أن الحوادث غالباً ماترجـع إلى اللُّعبة في حد ذاتها، أو التي يجري استخدامها من قبل الطفل في غير الغرض الذي تم تصميم اللُّعبة من أجله.

والهدف من هذا المعيار هو الحد من المخاطر الناجمة من الألعاب الكهربائية، وخصوصاً تلك المخاطر التي تكون غير واضـحة لمسـتخدميها. مع الأخذ في الاعتبار أن الأطفال عموماً غير حذرين في استخدام تلك الألعاب مثل الكبار.

ويغطي هذا المعيار لُعب الأطفال الكهربائية التي تحتوي على خلية الضـوء التي تعمل بذر صـغير، والتي تعمل بالبطاريات المختلفة والتي قد تحتوي على خلايا حمضية، ورصاص وهي مـواد تمثل خطراً على الطفل، والتي تتطلب اختبارات طبقاً لنوع اللُّعبة. ويمكن الإطلاع على المواد المستخدمة في تصميم اللُّعبة واختبارها للحكم على امتثالها للمعايير من عدمه.

المجال

يغطي هذا الجزء من المعيار سـلامة لُعب الأطفال الكهربائية كما ينطبق على تصـميم اللُّعب الكهربائية، ولُعب الكهرباء الوظيفية، كما يطبق على لُعب الأطفال التي تستخدم فيها الكهرباء لوظائف أخرى غير الوظيفة الرئيسة للُّعبة.

ملاحظة:

- مثال هذه اللُّعب بيت الدمى الذي يحتوي على مصابيح كهربائية داخله.
- مصـدر الطاقة في هـذه الألعاب قد يكون محـولاً للبطاريـة، أو بطاريات أو خلايا كهربائية قد تكون موجودة في اللُّعبة أو حامل البطارية أو خلية منفصلة.
- لا تعتـبر المحولات أو البطاريـات هذه من اللُّعب ولكنها جزء من اللُّعبة ينطبق عليها متطلبات المعيار.
- يعتبر التغليف جزءاً من اللُّعبة وينطبق عليه متطلبات المعيار.

المصادر المعيارية

الوثائق المعيارية الآتية تحتوي على أحكام تكون صالحة للنشر وتخضع لعمليات كل معيار.

التعريفات

لعُبة: منتج مصمم للاستخدام للأطفال الأقل من 14 سنة.

لُعبة كهربائية: لعُبة ذات وظيفة واحدة على الأقل اعتماداً على الكهرباء.

البطارية أو الخلايا في اللُّعبة: لُعبة تسـتخدم واحـدة أو أكثر من البطاريات أو الخلايا كمصدر وحيد للطاقة الكهربائية.

لُعبـة مع محول: لُعبة ترتبط بموصـل كهربائـي، ويعتبر المحول المصـدر الوحيد للطاقة الكهربائية في اللُّعبة.

لُعبة مزدوجة: لُعبة يمكن تشغيلها ببطارية أو بمحول في وقت واحد.

حامل البطارية: جزء منفصل يحتوي على بطاريات أو خلايا.

محول عزل للأمان:

المحولات التي يتم فيها فصل اللفات الأولية عن اللفات الثانوية بما يعرف بالعزل المزدوج أو العزل المقوي، والذي صـمم لتوفير الطاقة للأجهزة أو الدوائر الكهربائية على جهد آمن منخفض جداً.

محول الأمان في اللُّعب

وهو محول مصمم خصيصاً لتوفير الطاقة للعب، يعمل على جهد منخفض جداً لا يتجاوز 24 V. مـع ملاحظة أن طاقة الـتردد Either AC or DC or both may be delivered by the transformer.

مجموعة إنشـائية: أجزاء كهربائية إلكترونية أو ميكانيكية يقصـد بها جمعهما معاً في لُعب الأطفال.

المجموعـة التجريبيـة: مجموعة من المكونـات الكهربائية أو الإلكترونية، والمقصـود بها تجميعها في توليفات مختلفة.

لُعبة وظيفية:

ذات جهد تصـنيفي لا يتجـاوز 24 V وهو نموذج من الأجهزة يسـتخدمه الكبار. لاحظ أن المنتج مع جهد تصـنيفي لا يتجاوز 24 V الذي يتم اسـتخدامه مباشرة من قبل الأطفال ويكون تحت الإشراف المباشر من الكبار ويعد نموذجاً أو أداة يستخدم بالطريقة نفسها كمنتج وظيفي

وحدة إنارة متنقلة (محمولة)

وحدة إنارة يمكن نقلها من مكان إلى مكان آخر بينما تكون متصـلة بالمنبع، وقد صـنعت لتمثل النموذج الأصلي، كشخصية أو حيوان بطريقة ينظر إليها على أنها لُعبة.

نموذج قياس للأدوات المجمعة

وتشمل تفاصيل نموذج مفصل من غير ملحقات.

لاحظ أن النماذج القياسية لتجميعات الكبار غالباً ما تكون مكلفة أو حساسة في التعامل اليدوي. و تكون التعليمات التسويقية مختلفة عن تلك الموجهة للُّعب.

لُعبة ألعاب الفيديو

تتكـون من شاشـة، ووسـائل تفعيلية، تمكـن الطفل مـن أن يلعب ويتفاعل مع الصـورة المعروضة على الشاشة (لعُبة تفاعلية).

– لاحظ: تعتبر الأجزاء جميعها اللازمة لتشغيل لُعبة من ألعاب الفيديو مهمة، مثل (صندوق التحكم، ولوحة المفاتيح، والمونيتور، وعصا اللعب، والوصلات)، وكلها تكون جزءاً من اللُّعبة.

تطويق / إحاطة

جزء من مجموعة توفر قدراً من الحماية لمعدات معينة ضد التأثيرات الخارجية، ودرجة من الحماية الخاصة لمنع الاقتراب والاتصال مع الأجزاء النشطة، أو الاتصال مع الأجزاء المتحركة.

فلطية التشغيل

عامل الجهد الأقصى الذي يخضع فيه أي جزء لشروط الجهد المقنن وضمن التشغيل العادي.

– لاحظ أن التشغيل العادي يشمل تغيير الجهد داخل اللُّعبة من خلال المؤشر، أو تغيير مصابيح تالفة أو أشياء مماثلة.

– لاحظ عند حساب فلطية التشغيل أن تأثير الفولتات العابرة يتم تجاهله.

إدخال القدرة المقننة:ويتم تحديدها من قبل مُصنع اللُّعبة.

التيار المقدر: ويتم تحديدها من قبل مُصنّع اللُّعبة.

– إذا لم يتم تحديد التيار للُّعبة، فإن التيار المقدر لغرض هذا المعيار هو التيار المقاس في أثناء تشغيل اللُّعبة تحت التشغيل العادي للجهد المقنن.

حالة التشغيل العادي

الشروط التي تكون فيها اللُّعبة متصلة بوحدة إمداد الطاقة الموصى بها، كما يقصد بها النظر إلى السلوك النمطي للأطفال.

مسار التسرب

أقصر مسافة بين موصلين، أو بين جزء موصل وسطح اللُّعبة، ويقاس على طول سطح عزل المادة. ويستخدم لهذا الغرض اختبار العزل test insulation.

خلوص (مسافة العزل):

أقصر مسافة بين موصلين، أو بين جزء موصل وسطح اللُّعبة ويقاس عن طريق الهواء.

جزء يمكن فصله

الجزء الذي يمكن فصله أو فتحه دون استخدام أداة، أو يمكن فصله أو فتحه من قبل أداة متوفرة مع اللُّعبة، أو جزء يمكن فصله او فتحة وفقاً للإرشادات الخاصة بالإستخدام حتى إذا كانت الأداة ضرورية للفصل.

- لاحظ أن الأجزاء التي يُعتزم فصلها أو فتحها مع أداة متوفرة مع اللُّعبة والتي تحذر التعليمات استخدامها من قبل الأطفال ليست أجزاء قابلة للفصل.

أداة: مثل المفك، أو العملة ، أو أي شيء آخر يمكن استخدامه لتشغيل مسمار.

جزء يمكن الوصول إليه:

متيسر للجميع ويقاس باستخدام اختبار إمكانية الوصول بحسب الفئات العمرية المناسبة.

منظم حرارة

جهاز الاستشعار عن درجة الحرارة تلقائياً، بفتح الدائرة أو إغلاقها، وفقاً لدرجات حرارة التشغيل التي يمكن أن تكون ثابتة أو قابلة للتعديل، وتحت ظروف التشغيل العادي تبقى درجة حرارة اللُّعبة أو جزء منها ضمن حدود معينة.

محول حراري

جهاز يحد من درجة حرارة لُعبة أو أجزاء منها بفتح الدائرة تلقائياً، أو عن طريق الحد من التيار بحيث لا يمكن تغييره من قبل المستخدم.

محول إعادة الضبط الحراري

التبديل الحراري الذي يعاد تلقائياً بعد أن يتم تبريد جزء من اللُّعبة بما فيه الكفاية.

المكونات الإلكترونية

جزء التوصيل الذي يتحقق أساساً من تحرك الإلكترونات عبر الفراغ، أو الغاز، أو أشباه الموصلات.

- لاحظ أن المكونات الإلكترونية لا تشمل المقاومات، والمكثفات، والمَحِثات.

الدائرة الإلكترونية: تضم الدائرة الإلكترونية على الأقل مكوناً واحداً.

المتطلبات العامة

1 - تتخذ الرموز الآتية للتعامل مع اللُّعبة الكهربائية:

جدول (6) رموز التعامل مع اللُّعبة الكهربائية

فولت	V
أمبير (وحدة لقياس قوة التيار الكهربائي)	A
هيرتز (وحدة الذبذبة) في الثانية أو وحدة التردد	Hz
الواط وحدة القدرة الكهربائية واط = جول × الثانية	w
تيار مستمر أو مطرد	d.c ⎓ or d.c
تيار متردد / متقطع	a.c ∼ or a.c
رمز لمحول اللُّعبة	

2 - القدرة

قدرة اللُّعبة مع محول الفلطية المقنن، وعند درجة حرارة التشغيل العادية لا تتجاوز قدرتها المقدرة بأكثر من 20% إذا كانت القدرة المقدرة تتجاوز 25 واط.

3 - الحرارة والتشغيل غير العادي

يجب ألا تتجاوز اللُّعبة درجات الحرارة المفرطة في الاستخدام، وتأمن من خطر الحريق، والضرار الميكانيكية، أو غيرها من المخاطر نتيجة الإهمال أو الفشل في استخدام مكون، ويتم تجنب ذلك بقدر الإمكان.

4 - القوة العازلة للكهرباء في درجة حرارة التشغيل

5 - مقاومة الرطوبة

6 - القوة العازلة للكهرباء في درجة حرارة الغرفة

7 - القوة الميكانيكية

8 - التركيب

تركيب اللُّعبة يجب أن يكون مدعوماً بمحول أو بطاريات لا تتجاوز 24V، ولا تتجاوز إمدادات التيار الكهربائي من المصدر 24V.

9 - حماية الأسلاك والكيبلات: أن تكون سلسة وخالية من الحواف الحادة

10 - المكونات

يجب أن تمتثل عناصر اللُّعبة لمتطلبات الأمان المحددة في المعايير.

11 - المسامير والوصلات

عندما لا تمتثل المثبتات للمعايير فإن تلك الوصلات قد تفشل في الصمود للشد الذي يحدث في أثناء تشغيل اللُّعبة.

12 - مسافات الزحف أو الحيز

بمعنى ألا تكون أقل من القيم الموضحة بالجدول الآتي بالمليمترات.

13 - مقاومة الحرارة والحريق

14 - سُمية ومخاطر مماثلة

لا تقدم اللُّعب التي بها مخاطر السمية للأطفال، ويتم الالتزام بالمعايير في تلك النقطة.

الفصل الخامس

5

المنظمات العالمية لحماية المستهلك

- لجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية (CPSC)
- المنظمة العالمية للُّعب الخطرة كافة (W.A.T.C.H.)
- لجان حماية المستهلك بالبلدان العربية

المنظمات العالمية لحماية المستهلك

♦ مقدمة:

عرفتها الويكيبديا الموسوعة الحرة بأنها نوع من التنظيم الحكومي والأهلي العامل على حماية مصالح المستهلكين، فمثلا قد تطلب الحكومة من قطاع الأعمال أن يكشف عن معلومات مفصلة عن المنتجات، وخصوصاً تلك المتعلقة بقضايا السلامة، أو الصحة العامة. أو هي خدمة توفرها الحكومة أو المجتمع المدني بجمعياته المختلفة ذات الإختصاص لحماية المستهلك من الغش التجاري، أو استغلاله بصورة غير مشروعة، أو سوء تقديم خدمة ما عن طريق الإحتكار أو الإذعان لظرف ما. وترتبط حماية المستهلك بفكرة حقوق المستهلك (أي أن المستهلكين يملكون حقوقاً متعددة باعتبارهم مستهلكين). كما ترتبط بتشكيل منظمات المستهلكين التي تساعد المستهلك على اتخاذ الخيارات الأفضل في الأسواق. ويمكن حماية مصالح المستهلك عبر تشجيع التنافس في الأسواق، والذي يخدم المستهلك على نحو مباشر وغير مباشر. ويمكن توفير حماية المستهلك عبر منظمات غير حكومية مثلاً : المستهلكون الدوليون، وعبر أفراد من نشطاء حماية المستهلك مثلاً : مدونة حماية المستهلك. وقانون حماية المستهلك ويعد قانون المستهلك تابعاً للقانون العام الذي ينظم العلاقات القانونية الخاصة بين الفرد المستهلك قطاع الأعمال الذي يبيع البضائع ويقدم الخدمات. وتغطي حماية المستهلك مجالاً واسعاً من المواضيع، بما في ذلك (دون حصر) مقاضاة المنتجات، حقوق الخصوصية، ممارسات تجارية غير عادلة، الاحتيال، سوء تعريف المنتجات. وغير ذلك من تداخلات المستهلك / التاجر.

وسوف نستعرض أهم منظمتين دوليتين كان لهما أثر فعال في مراقبة منتجات لُعب الأطفال على المستوى الدولي وهما لجنة حماية المستهلك الأمريكية والمنظمة العالمية لمكافحة اللُّعب الخطرة.

♦ لجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية

CPSC Consumer Product Safety Commission

تم إنشاء منظمة سلامة المنتجات الاستهلاكية سنة 1973 بواسطة الكونجرس الأمريكي كوكالة مستقلة في قانون سلامة المنتجات الاستهلاكية، حيث كان من توجهات الكونجرس حماية الجمهور من مخاطر الإصابات المرتبطة بالمنتجات الاستهلاكية. وأصبح



هدف المنظمة الأساسي حماية الجمهور من مخاطر الإصابة أو الموت من آلاف الأنواع من المنتجات الاستهلاكية، وتكون تحت الولاية القضائية للوكالة، وتتنوع تلك الحماية من مخاطر الحريق والكهرباء والكيمياء أو المخاطر الميكانيكية، وما إلى ذلك. وقد ساهم ضمان سلامة منتجات المستهلك إلى حد كبير في إنخفاض معدل الإصابات والوفيات المرتبطة بالمنتجات الاستهلاكية على مدى السنوات الـ 40 الماضية.

وقد وفرت منظمة حماية المستهلك الأمريكية أدلة، وملصقات، وكتيبات، وغيرها من المواد التي يمكن استخدامها للمساعدة في نشر المعلومات لسلامة المنتجات الاستهلاكية في المجتمع، كما توفرت على شبكة الإنترنت أيضاً لسهولة الوصول إليها، وكان للجنة دور كبير في توعية الكبار لحماية أطفالهم من مخاطر لُعب الأطفال ، وقد تنوع هذا التحذير ما بين تنبيهات الأمان Safety Alerts، وإرشادات الأمان Safety Guides.

تنبيهات الأمان Safety Alerts

• حظر السلاسل والأشرطة في لُعب الأطفال التي يمكن أن تسبب لهم الاختناق مثل لُعبة الجيتار، حيث يمكن أن تتسبب الأنشطة في خنق الصغار بالالتفاف حول رقابهم، خاصة الأطفال تحت سن الثالثة. وقد حصرت المنظمة حالات الوفيات التي نجمت عن القلادات أو الأسلاك أو الشرائط التي تسببت في اختناق الأطفال. وأوصت الآباء بعدم إعطاء الأطفال أية فرصة للعب مع الحبال والسلاسل أو الأشرطة التي يمكن أن تؤثر في الأوعية الدموية في الرقبة وتسبب الاختناق، أما الأطفال الأكبر سناً فيمكن السماح بتقديم اللُّعب المصحوبة بأشرطة تحت إشراف الكبار.

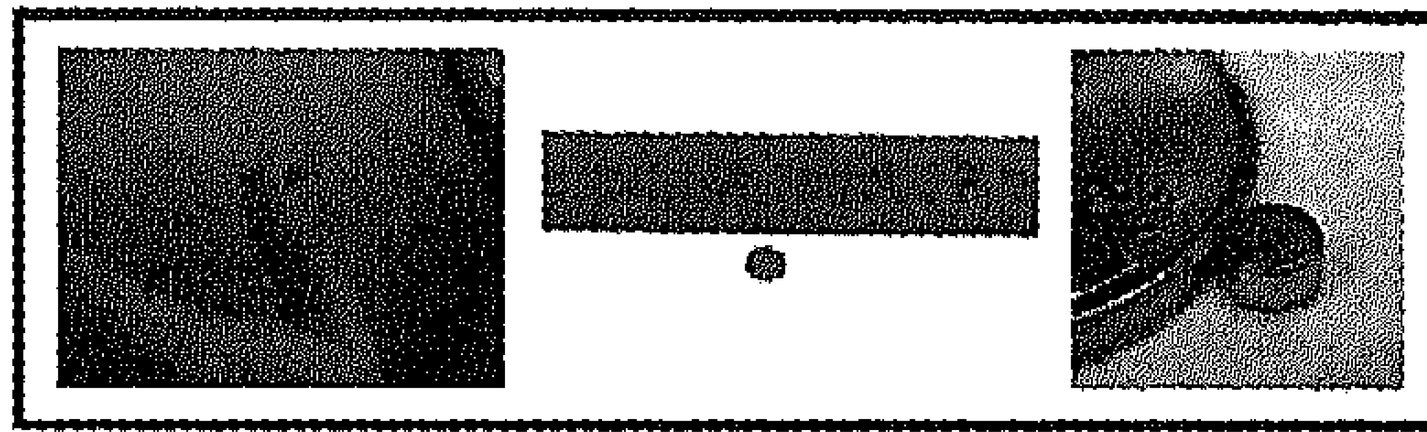


شكل (1) شريط الجتار يمكن أن يتسبب في خنق الصغار لاتعطي الصغار لعباً مع أشرطة أو حبال يمكن أن تلتف حول الرقبة.

• حظر المغناطيسيات التي يمكن أن تبتلع وتسبب إصابات معوية حادة. فالمغناطيسيات الصغيرة الموجودة في اللُّعبة يمكن أن تقتل الطفل إذا ابتلعها، وقدر صدت المنظمة أكثر من 50 حالة

إصـابة بجروح نتيجة تناول الأطفال للمغناطيس، كما رصدت وفاة 20 حالة من الأطفال في أعمار 20 شـهراً، و19 حالة جراحة لأطفال من 10 شـهور حتى 11 عاماً لإزالة المغناطيس. ونتيجة لذلك انخفض المغناطيس في مكونات لُعب الأطفال بسـبب خطورته عليهم. والجدير بالذكر أنه إذا ابتلع الطفل أكثر من قطعتين مغناطيسيين وجسم معدني آخر « مثل كرة معدنية صغيرة » بشكل منفصل يمكن أن تنجذب إلى بعضها البعض من خلال جدار الأمعاء، ويمكن أن تسبب الثقوب والالتواء، وانسداد الأمعاء وتسمم الدم والوفاة، لأنه يتطلب في العديد من الجراحات إزالة أجزاء من الأمعاء، وقدمت المنظمة للجمهور تحذيرات تمثلت في :

- طلب الرعاية الطبية الفورية إذا كنت تشك في ابتلاع الطفل لمغناطيس.
- لاحظ أعراضـاً على الطفل مثل آلام في البطن، الغثيان، القيء، الإسـهال، وما إلى ذلك.
- لاحظ أن ظهور الأشياء في الأشعة السينية كشيء واحد، يمكنن أن يكون في الواقع قطعاً مغناطيسية متعددة مجمعة في جدران الأمعاء.
- إبقاء القطع المغناطيسـية الصـغيرة والقطع الصـغيرة التي تحتوي على مغناطيس بعيدا عن متناول الأطفال الصغار الذين قد يعثرون عليها بطريق الخطأ أو عمداً ويبتلعونها.
- ابحث باستمرار عن القطع المغناطيسية المنزوعة من اللُّعبة.
- راجع وتحقق باستمرار من خلال الموقع www.cpsc.gov



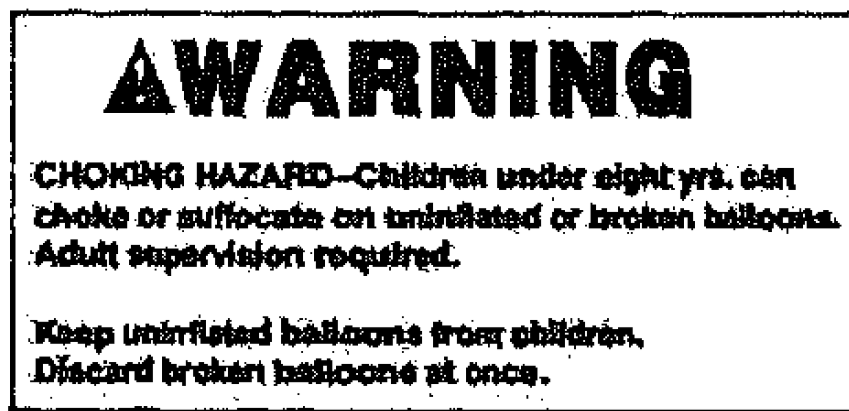
شكل (2) يوضح حجم قطع المغناطيس والتصاقها بجلد الإنسان

• التحذير من خطر الاختناق المرتبط بالبالونات، حيث تحذر المنظمة الآباء والأمهات مقدمي الرعاية للأطفال من اسـتخدام البالونات أو القطع الصغيرة الناتجة من انفجارها، وتعتبر البالونات السـبب الرئيس في العديد من الوفيات خنقاً وفقا لبيانات المراكز الطبية، وأقسام الحوادث، حيث يبتلع الأطفال تلك البالونات عند محاولتهم نفخها بأفواههم، كذلك مصها أو مضغها يمكن أن يؤدي إلى إبتلاعها، ويمكن أن يتسبب في إنسداد الحلق والرئتين. وتوصـي اللجنة الآباء بعدم السـماح للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 8 أعوام بإسـتخدام

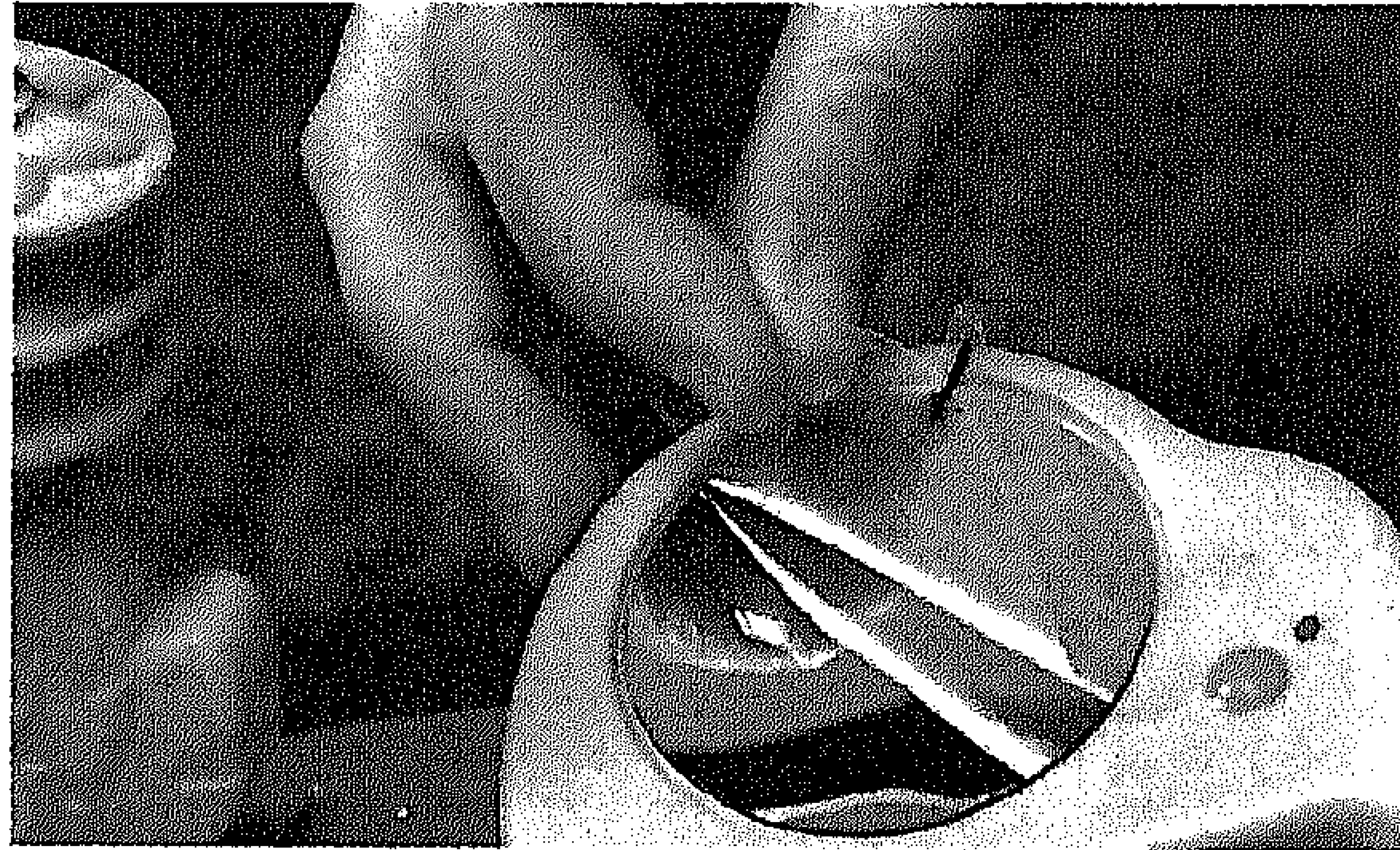
البالونـات إلا إذا كان تحـت إشـرافهم، كذلك تجميع القطع والأجزاء والتخلص منها بعيدا عن الأطفال.

- التحذير من رقائق البلاستيك على لُعب الأطفال، حيث يمكن أن تشـكل خطـر الاختناق، ولا بد مـن إزالة تلك الرقائق قبل اسـتخدام اللُّعبة، حيث تسـتخدمها الشـركات المنتجة لمنع السطوح من التعرض للخدوش فـي أثناء الشحن، وهي جزء من التعبئة والتغليف، وغير مخصصة للاستخدام مـن قبل الأطفـال، حيث إنه مـن المحتمل أن يضـعها الطفل فـي فمه ويبتلعها، ومن ثم لا بد مـن إزالة تلك الرقائق قبل السماح للطفل بالتعامل معها.



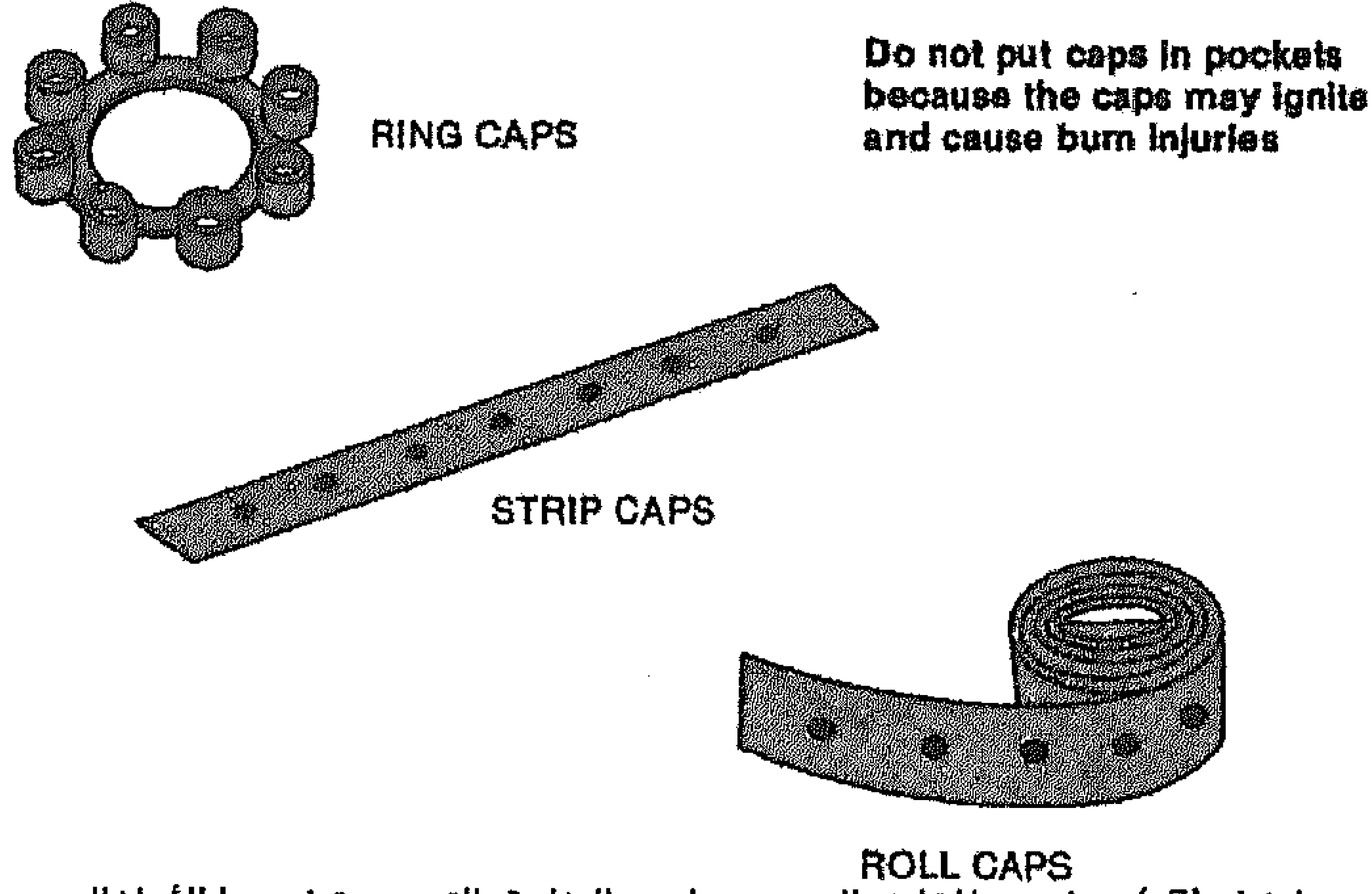


شكل (3) أخطار البالونات



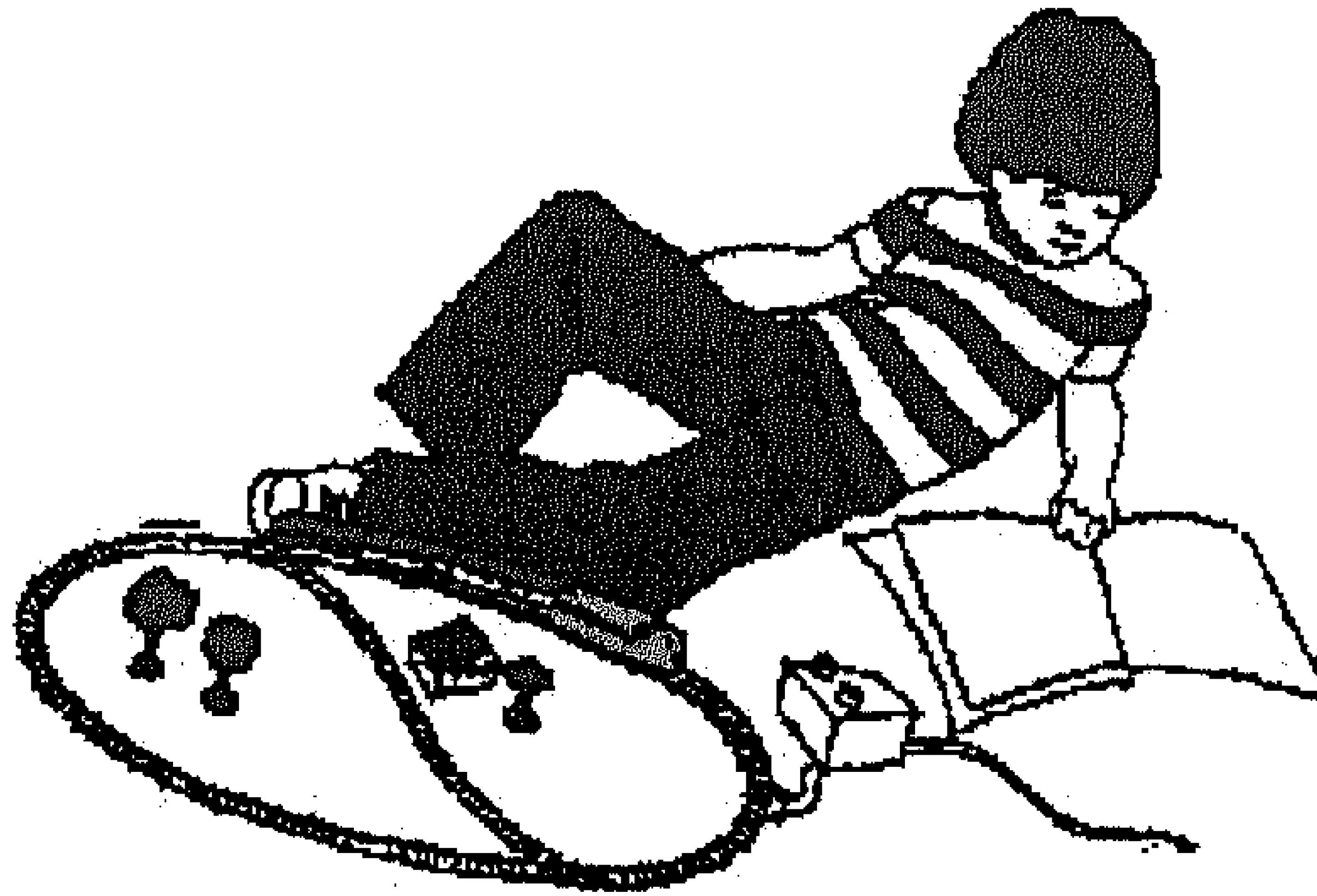
شكل (4) يوضح رقائق البلاستيك على اللُّعبة

- التحذيـر من شـريط الطلاقات المصـحاب للعُب البنادق والمسدسـات، حيث لوحظ وضـع الأطفال تلك الشـرائط في جيوبهم، فإذا حدث احتكاك، أو جري، أو ضـرب يمكن أن تسبب الاشتعال. كما يحذرون الآباء من استخدامها في أماكن مغلقة.



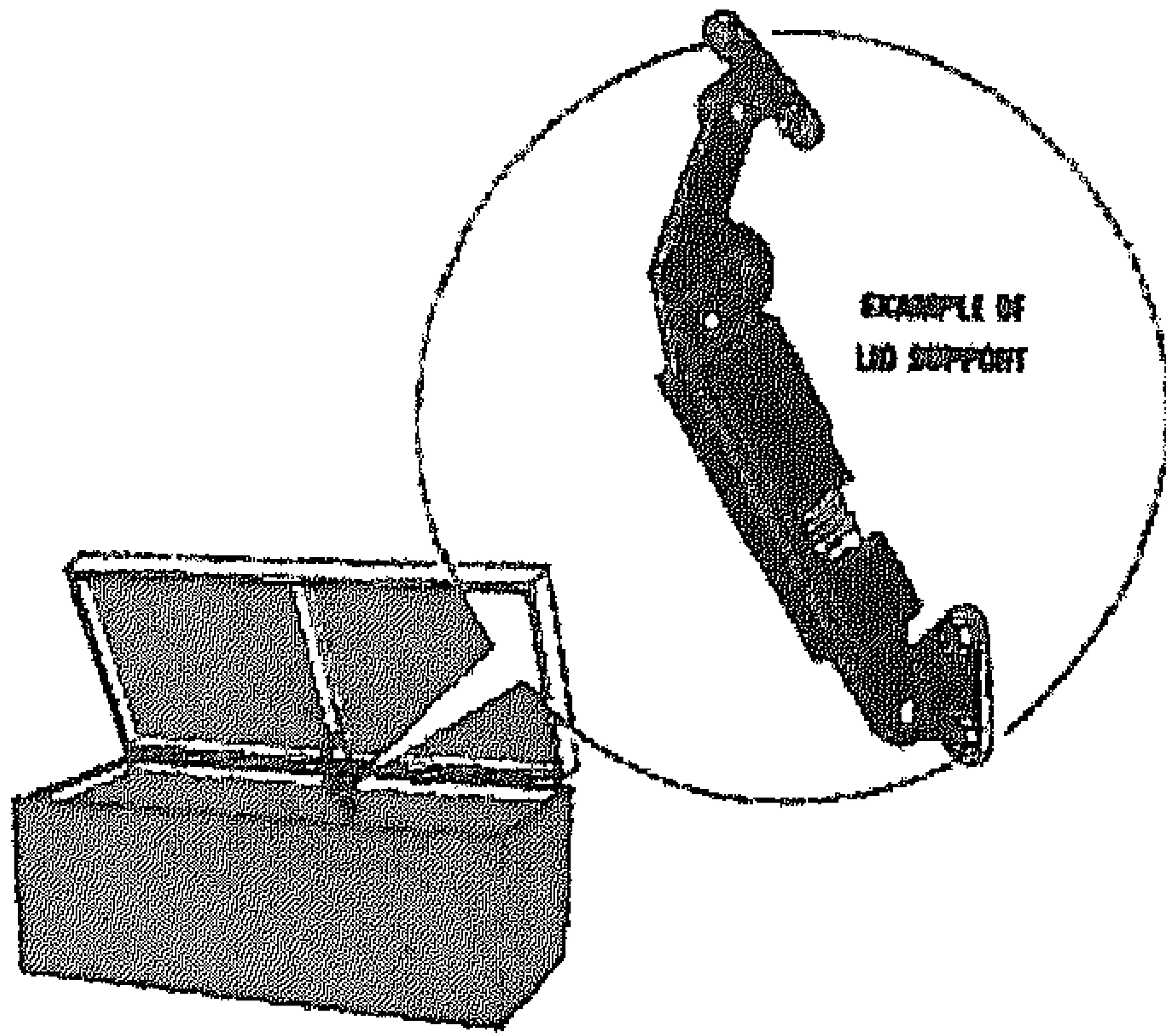
شكل (5) يوضح طلقات المسدسات والبنادق التي يستخدمها الأطفال

• التحذيـر مـن مخاطر لُعب الأطفال الكهربائيـة، حيث إن تلك اللُّعب يمكن أن تكون خطرة للغاية من غير إشـراف، أو قد يكون تصـميمها غير صحيح، وتتمثل تلك الأخطار فـي الصـدمات الكهربائية والحروق، بالإضافة إلى بعض المخاطر الميكانيكية كالحواف الحادة، والنقاط، والأجزاء المتحركة الخطرة. وقد أصدرت المنظمة القانون الاتحادي للمواد الخطرة فـي اللُّعب التي تعمـل بالكهرباء، وحددت الفولـت من 110 إلى 125 فوت، وضـرورة إرفاق العلامات التحذيرية الإلزامية. وفـي حين خفضـت لك القواعد الإلزامية خطر الإصـابة من اللُّعب الكهربائية، وغيرها من المنتجات الكهربائية للأطفال إلا أن هذا لا يمنع من إشـراف الكبـار فـي المنزل، والتفتيش عليها بشـكل دوري وإصـلاحها أو اسـتبدالها أو التخلص منها نهائياً.


شكل (6) يوضح استخدام اللعب الكهربائية

• التحذير من مخاطر أغطية الحاويات لتخزين اللُّعب، حيث لقي العديد من الأطفال حتفهم عندما سقطت أغطية الحاويات على رؤسهم أو أعناقهم و تسببت كذلك فـي إصابات

تلف الدماغ. كما أن تلك الحاويات يمكن أن تكون مصدر خطر للأطفال حيث يمكن أن يدخل فيها الطفل بالكامل، ويختفي عن الأنظار ومن ثم يتعرض للاختناق. وعلى الآباء أن يتخيروا أن تكون الحاوية من غير غطاء، وخفيفة الوزن، ولا يتسبب سقوطها على الطفل بأي أذى.



شكل (7) يوضح حاويات اللُّعب

- التحذير من أخطار غطاء بطارية اللُّعبة، وقد وضعت المنظمة استفتاءً للكبار لإختبار معلوماتهم حول تلك المخاطر، حيث تتمثل تلك الأخطار في إبتلاع الطفل لها نظراً لأنها صغيرة الحجم، ونصحت المنظمة الآباء بسرعة مراجعة الرعاية الطبية، وأعطت أرقام هواتف للإتصال بها أو بمركز السموم. كما تتمثل تلك المخاطر بأن البطارية في معظم حالاتها لا تكون مؤمنة بشكل جيد، واستمرار لعب الأطفال بها يمكن أن يؤدي إلى انفصال المسمار المثبت بها.



إرشادات الأمان Safety Guides

قدمت المنظمة مرشداً للأعمار من الميلاد حتى 5 سنوات، وكتيباً آخر من 6 إلى 12 سنة، وقدمت دليلاً للمستهلك في اختيار اللُّعب المناسبة، تحت مسمى " أية لُعبة لأي طفل "

ويصنف هذا الكتيب اللُّعب في 5 مجموعات عمرية على النحو الآتي:

- الرضع الصغار "من الميلاد إلى 6 شهور"
- الرضع الكبار "من 7 إلى 12 شهر "
- الدارجون الصغار " عام "
- الدراجون الكبار " عامان "
- أطفال ما قبل المدرسة " 3، 4، 5 " سنوات

كما قدموا تصنيفات للُّعب، وتضمن كل تصنيف تصنيفات فرعية من خلاله، على النحو الآتي :

- لعب النشاط
- اليدويات
- اللعب التظاهري
- اللعب الابتكاري
- اللعب التعليمي

وسوف يتم استعراض اللُّعب بفئاتها الرئيسة والفرعية، والخصائص العمرية للأطفال، وكيف يتعاملون مع اللُّعب المختلفة في الباب الثاني.

كما وضعت المنظمة كتيبات لتوعية الأطفال الصغار بمخاطر اللُّعبة ،عبارة عن كتاب للتلوين، وكذلك كتيب موجه للكبار تحت عنوان " مسؤولية حماية الأطفال هي مسؤولية الجميع " وأعطى نصائح بدءاً من شراء اللُّعب بأن تختار بعناية، ويؤخذ في الاعتبار سن الطفل، والاهتمامات، ومستوى المهارة، ويتم البحث عن جودة التصميم والتركيب في اللُّعب جميعها للأعمار جميعها، كما يتم التأكد من أن التوجيهات والتعليمات كافة واضحة، وينبغي التخلص من كيس التغليف فوراً، وينبغي قراءة التحذيرات على اللُّعبة جيداً، وهكذا.

كما تم أيضاً إعطاء تعليمات عن المحافظة على اللُّعب من الكسر، واستبعاد اللُّعب التالفة، وحفظها من الصدأ، وإبعاد الأطفال عن الحواف الحادة. كما قدموا تعليمات عن كيفية تخزين اللُّعب بأمان على الرفوف أو الصناديق المخصصة لها في أماكن بعيدة عن السقوط. وينبغي أن يكون صندوق اللُّعب من غير غطاء، والتأكد من وجود فتحات تهوية وهكذا.

كما قدمت المنظمة نموذجاً مصوراً لطفل يتعرض لمخاطر عدة يمكن أن يتعرض لها الأطفال في أثناء لَعبهم، ولتوضح للآباء وتشرح لهم المخاطر التي يمكن أن يتعرض لها الأطفال كالآتي:



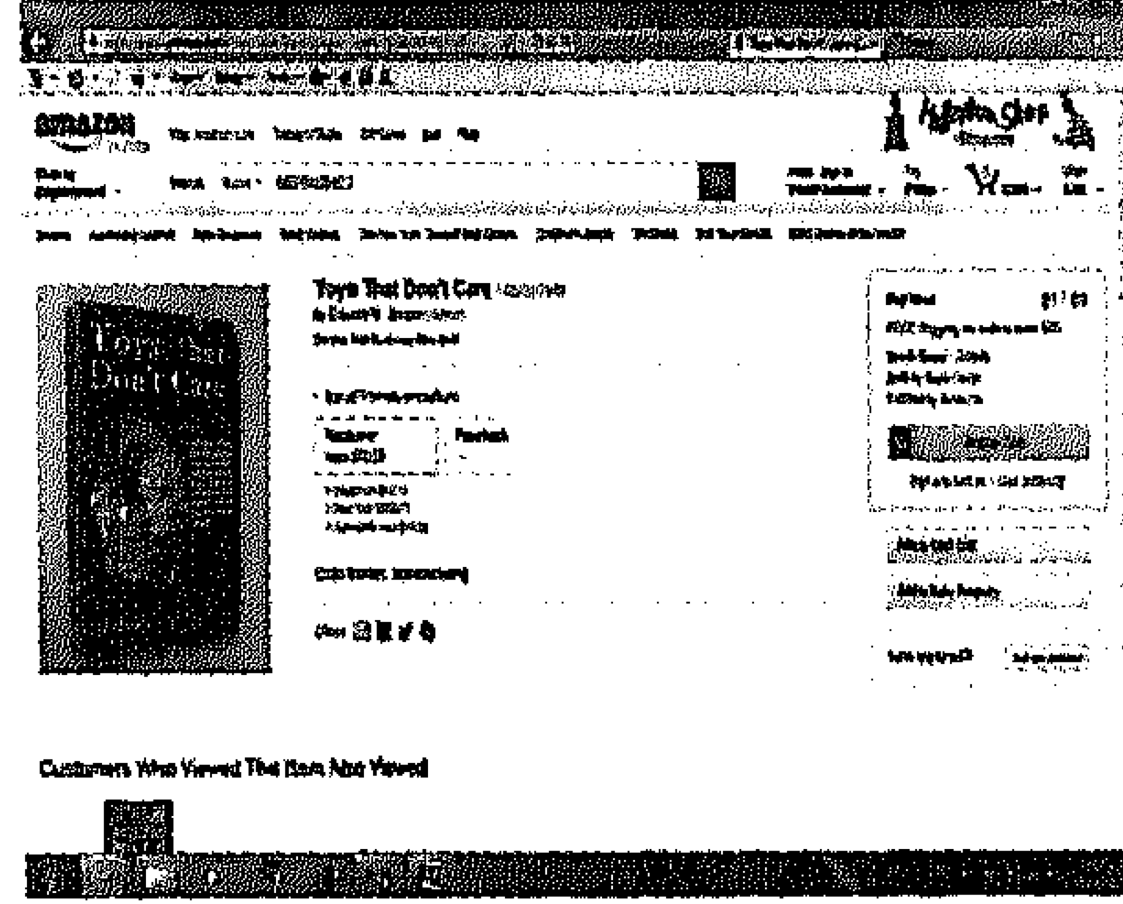
شكل (9) يوضح مخاطر يمكن أن يتعرض لها الأطفال

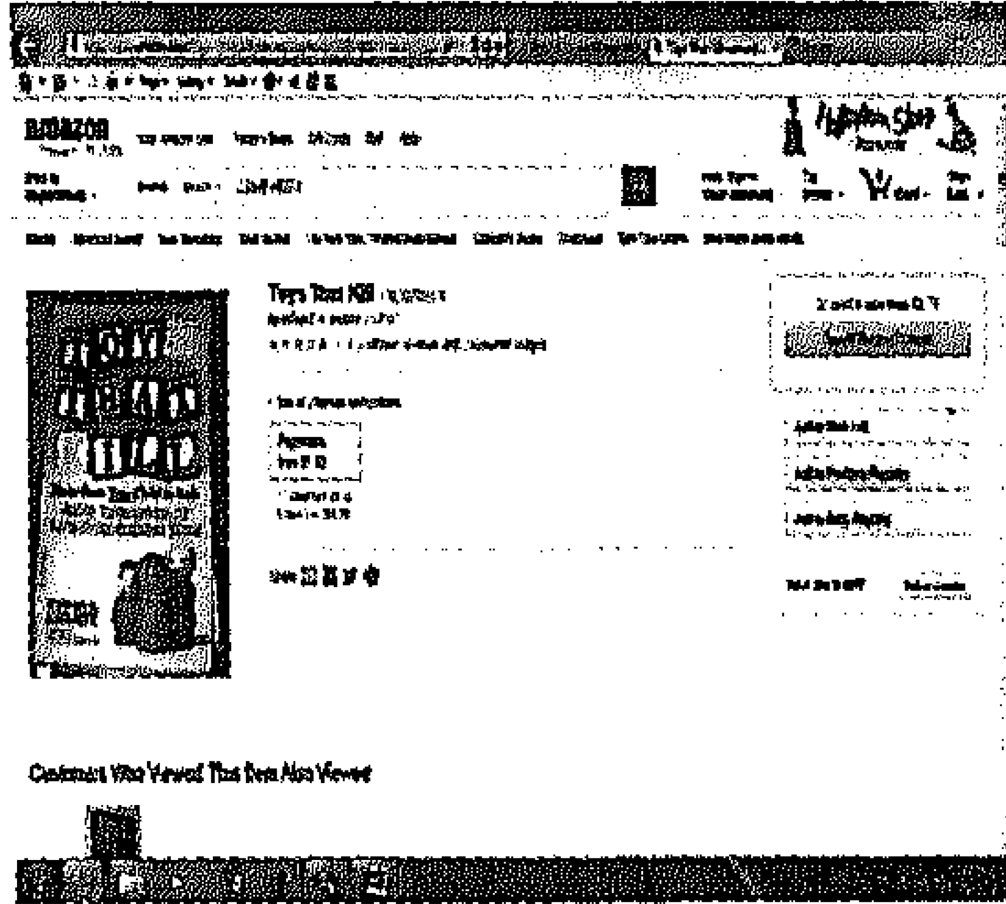
♦ المنظمة العالمية لمكافحة اللُّعب الخطرة (W.A.T.C.H.)

تعتبر المنظمة العالمية لمكافحة اللُّعب الخطرة World Against Toys Causing Harm، والتي يرمز إليها (W.A.T.C.H.)، وهي مؤسسة غير ربحية، مركزها ماساتشوستس Massachusetts بالولايات المتحدة الأمريكية، وقد تأسست على يد إدوارد م. شوارتز Edward M. Swartz (1934-2010)، وكان مشهوراً على الصعيد الوطني كمحامي لحقوق الطفل المستهلك للُّعبة. وابتداء من عام 1968 عمل شوارتز على تثقيف الجمهور



بشأن منتجات الأطفال، وبصفة خاصة لُعبهم، وما تسببه تلك المنتجات من تهديد لحياتهم. وكان أول مؤلف له بعنوان « لُعب لا أعيرها اهتماماً « Toys That Don't Care » عام 1971 الشكل (10)، وتبعه بكتاب ثان « اللُّعب القاتلة» « Toys That Kill » سنة 1986 شكل رقم (11)، ويكشف في الكتابين معاً عن معركته مع قوة المال التي بلغت 15 بليون دولار عائداً سنوياً من تلك اللُّعب القاتلة.


شكل (10)


شكل (11)

وواصلت تلك المنظمة الوطنية (.W.A.T.C.H) جهودها عبر السنوات لقضايا الطفولة المرتبطة باللُّعب الخطرة، كما التزمت ببناء برامج تعليمية متعددة الأبعاد بهدف تثقيف الجمهور. وكان الهدف من تلك البرامج تعليم الأطفال في الفصول الدراسية الأولية بالمدارس، من خلال التعلم التعاوني، وكيفية تطوير تفكيرهم الناقد، ومهارات المشاركة ليصبحوا مستهلكين مسؤولين في المجتمع الموجه نحو المستهلك. كما طوروا منهجاً بلغتين الانجليزية، والأسبانية « بعنوان اللُّعب، وأنت، والعالم الواقعي «Toys, You And The Real World » واستند هذا المنهج على مستويات اهتمامات الأطفال باللُّعب، ومقدار الوقت الذي يقضونه في اللَّعب. وتم اختيار لُعب كنقطة انطلاق لقضايا عالمية يركز عليها الضوء مثل الديمقراطية، والنظام القانوني ، والأمان، والاقتصاد، والفروق الثقافية، والنوع، بطريقة تجعلهم يعبرون عن آرائهم والثقة فيما يعتقدون، وقد اطلق هذا البرنامج بنجاح في نيوتن في ولاية ماساتشوستس، حيث أشاد به مديرو المدارس، والمعلمون، والمسؤولون في المدينة على حد سواء كبرنامج مهم وفعال، وقد تجلى نجاحه بتنفيذه في بعض المدارس بلغتين في مدينة نيويورك، وفي المدارس الابتدائية في ولاية ويسكونسن، وتم تدريسه أيضاً في بوسطن « كلية جون ف. كيندي العامة الابتدائية »، ويأمل أن تتاح هذه المواد التعليمية

للمدارس جميعها عندما يتواصل الدعم المالي لذلك.

ومنذ سنة 1973 صدرت أول قائمة بأسوأ عشرة لُعب كل عام، يمكن أن تسبب خطورة بالغة للأطفال، كما استجابت وسائل الإعلام والصحافة الوطنية لجهود منظمة (W.A.T.C.H.) بشكل إيجابي، وكذلك الجمهور، وكانت هناك تغيرات كثيرة في مجال تصميم اللُّعبة والمنتج في عمومه.

المنهج Curriculum:

الهدف الأساسي من المنهج إرسال رسالة مهمة إلى المربين والشباب على حد سواء، للتفكير والتفاعل للدعم والمساعدة في خلق عالم آمن. وإن الغرض من هذه الدروس المقدمة تعزيز النشاط، وزيادة الوعي لدى الأطفال من خلال تعليمهم ليكونوا مستهلكين متنورين. ويؤكد هذا المنهج على استخدام التفكير الناقد ومهارات المشاركة بصفة أساسية، ويتم توجيهه نحو صغار المستهلكين، مع توقع أن المعرفة سوف تتجاوز إلى العديد من المجالات الأخرى، وإعدادهم للعالم الحقيقي لمرحلة الرشد.

ولُعب الأطفال جزء أساسي من عالم الطفل، ولسوء الحظ فإن معظم الأطفال « بما فيهم الكثير من الراشدين » لا يدركون خطورة اللُّعب، ويقضي الأطفال معظم وقتهم في اللَعب بأنواع لُعب مختلفة، ولا يعرفون أن تلك اللُّعب يمكن أن تسبب لهم الأذى، والعديد من الراشدين لا يدركون أن العديد من الأطفال أصيبوا بجروح، وقتلوا باللُّعب التي يلعبون بها، وكان من الممكن إنقاذ هؤلاء الضحايا لو أنهم أو آباءهم كانوا مدركين للمخاطر في بعض هذه اللُّعب. كما أن معظم الأطفال بالإضافة إلى أنه لا توجد معايير أمان للُعب الأطفال، أو كونها موجودة، لكنها إرشادات غير مفعلة، مثل معايير أمان الأدوية والغذاء، فعدم كفاية القوانين والمعايير الحاسمة، يمكن أن تعوق العمل في تقليل خطورة هذه اللُّعب أو الحد منها.

ومن خلال المنهج يتم تعليم الأطفال بروح الألفة والمرح لشرح المفاهيم المقصودة. في حين أن الموضوع المتخصص لهذا المنهج مستمد أساساً من قضايا الأمان العامة، واقتصاديات المستهلك، وتصاغ الدروس ويتم تقديمها في إطار التعلم التعاوني للصغار. ومن خلال المشاركة اللفظية، والتفاعلية، سواء كأفراد، أو مجموعات، يبحث الطلبة، ويجمعون المعلومات ويحللونها ويستخدمون المخططات االبيانية، ومن خلال القراءة، والكتابة، وحل المشكلات، والعصف الذهني، يتخذون قرارات، ويحددون القيم المرغوبة.

وضع 12 درساً لتعليم الطفل أمان اللُّعبة، وكيفية استخدام القوائم المرجعية للكشف

عـن أخطار اللُّعبة، وكيف نقرأ ونفهم مسـميات المنتجات، والتحذيـرات، والتعليمات، وكيف نفهم الإعلان، وتطوير تقنيات الشراء الجيد، والفرق بين التكلفة والقيمة، والتنوع الثقافي، والتحيز، وكيف يمكن للُّعب أن تعزز العنف، وكيف يمكن تصـنيف اللُّعب بأنواع معينة، وكيف أن قوة العلم تحمل رسالة لها تأثير ونفوذ، سوف يتعلمون أيضاً حقوقهم كمواطنين، ووظيفة الديمقراطية، ومفهوم الربح فـي الأعمال التجارية، ومثيرات اللُّعبة للمستهلك......

واسـتخدم العديد من الواجبات المدرسـية لتشجيع مشـاركة الآباء فـي المنهج، الذي هو مصمم خصيصـاً لدعوة الوالد/ الطفل للتفاعل معاً باعتبار أن المنزل البيئة الأولى للطفل، وسوف يكتسب الأطفال معلومات ومعارف من بيئات أخرى جنباً إلى جنب مع البيئة المدرسية، وتبادل ما تم اكتسابه مع الآباء والأمهات والأشقاء.

أما عن النصوص فقد تم تقديم دليل للمعلم باستخدام لغة غير معقدة، وأمثلة، وحددت الأهداف فـي كل درس بوضـوح، وقدمت الأسـاليب التدريسية المناسـبة، وزود المدرب بالمواد اللازمـة جميعهـا لتدريسـ هـذه الوحـدات : المخططـات، وأوراق العمل، ودراسـة الحالة، والشفافيات، والعروض البصرية، ومصادر الكتب مثل التي ألفها إدوارد م. شوارتز.

وقد صـممت كتب الطالب لتكون موازية لكل درس فـي دليل المعلم، وشـملت أوراق عمل، وتدريبـات للبحـث بالكلمـات المفتاحية، وبـازل تقاطع الكلمات، ونماذج وصـور مـن اللُّعب نفسـها، وقد حرص المنهج على أن يضع الطالب حلولاً جديدة بدلا من صور الإجابة الواحدة الصحيحة، ويتلقى الطالب فـي النهاية شهادة باجتياز البرنامج.

إن الأغراض التعليمية الكبرى من خلال ما تم توضـيحه سابقاً، حرصت على أن يكتسب الطلبة المعرفة التي سوف يتعرضون لها فـي حياتهم، فيما يخص الإقتصاد، ومفاهيم الأمان، والحكومة، وقضايا العالم. وكذلك المساهمة فـي تحصين هؤلاء الطلبة ببعض الصفات المهمة مثل البصيرة، والصـدق، والإخلاص، والمسؤولية، والفضول، والتعاون. وقد ساعد البرنامج على اكتسـاب مهارات المشـاركة، وتنمية الثقة بالنفس كأفراد، وانهم أيضـاً يمتلكون سلطة لإحداث التغيير بكونهم مجموعة متماسـكة، وسـوف تتحول الفصول الدراسية فـي كل مكان إلى معاقل للتعلم، حيث يمكن التعرف على قادة الغد المتنورين بالعلم والمعرفة، وسوف نوحد أطفال العالم للمساعدة فـي إنقاذ الأرواح، وجعل العالم مكاناً أكثر أمناً.

أمثلة عملية من جهود (W.A.T.C.H.)

جدول (1) «عينة ممثلة من التغيرات الناجمة عن الدفاع عن المستهلك»[1]

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
الدمي			
ANIMAL ALLEY PURSE PET دمى لحيوانات أليفة	لينة، ناعمة، ملونة، تباع للرضع	دمية طويلة، الشعر « الألياف» غير مناسب للرضع، المخاطر تتمثل في إمكانية الابتلاع والاستنشاق	وضعت ضمن قائمة أسوأ 10 لعب عام 2008، وتم سحبها من المتاجر بمجرد وضعها ضمن القائمة الخطرة.
Brio's Curious George (Brio AB) دمية جورج العجيب	دمية لقرد يرتدي ملابس فضاء بلاستيكية صفراء، مع قفازات، يحمل على ظهره حقيبة، وفي يده هاتف جوال صغير، والحقيبة متصلة على ظهره بحبل. وتباع للأطفال الرضع من 18 شهر	لعبة غير مرنة، مع جوال صغير، وحقيبة قابلة للانفصال. وتتمثل خطورتها في أنها تسبب الاختناق، وتباع من غير تحذيرات	وضعت ضمن أسوأ 10 لعب عام 2001، وتم سحبها من المتاجر في خلال 3 أسابيع.
Sky Dancers (Galoob Toys)	دمية على شكل أميرة أو راقصة بالية بألوان جذابة، ومضيئة ولديها شعر طويل، بأجنحة تشبه طائرة الهليكوبتر.	يمكنها أن تطير في اتجاهات لايمكن التنبؤ بها، ويمكنها أن تضرب وتصيب العيون والوجة للأطفال والبالغين على حد سواء.	وضعت ضمن أسوأ 10 لعب عام 1996
Star Wonders (Placo Toys)	دمية بأجنحة تشبه طائرة الهليكوبتر.	يمكنها أن تطير في اتجاهات لا يمكن التنبؤ بها، ويمكنها أن تضرب وتصيب العيون والوجه للأطفال والبالغين على حد سواء.	وضعت ضمن أسوأ 10 لعب عام 1996
Popeye Doll (Distr. by Presents; a division of Hamilton Gifts Co.) دمية بوبي	دمية بأقدام طويلة، مع أنبوب (بايب) قابل للانفصال	عدم كفاية علامات التحذير على اللُّعبة، الأنبوب صغير وقد يسبب خطر الاختناق للأطفال الصغار	ورد ذكرها ضمن أسوأ 10 لعب عام 1989

1 سيتم عرض قاموس مصور بمسمى كل لعبة وصورتها في ملحق خاص بنهاية الكتاب

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
F.A.O. Schwarz Slugger Bear exclusive design by) North American (.Bear Co دمية الدب المحشوة	دمية لينة، وثيرة، مع أزرار، وشريط أحمر حول العنق. غير محددة العمر	عدم كفاية إشعارات التحذير، وخطر الاختناق أمر وارد للأطفال الصغار مع احتمالية انفصال العيون، والأزرار، والشرائط، وهذا يعتبر انتهاكاً مباشراً للوائح الخاصة بالأجزاء الصغيرة وقانون المواد الخطرة كما ذكرت CPSC	ورد ذكرها ضمن اسوأ 10 لُعب عام 1991 وسجلت لدى CPSC كلعبة سيئة في مارس 1991
Puffalump Snuggle Light Doll (Fisher (Price الدمية المضيئة	دمية ترتدي بيجامة وغطاء رأس.	الذيل الطويل الملحق بغطاء الرأس وبه كرة صغيرة في نهايته غير مناسب للأطفال الرضع. كما أن دوائر البطاريات وملحقاتها من أغطية ومسامير تؤدي إلى مخاطر الاختناق والحروق، وغير متضمنة علامات تحذير للأطفال تحت 3 سنوات.	ورد ذكرها ضمن أسوأ 10 لُعب عام 1992، وتم تسجيلها في أغسطس 1993 في CPSC
:PROJECTILE TOYS			
عام	السهام، والنبال، والقذائف، وقاذفات الكرة (المنجنيق) وغيرها	الحواف والنقاط الحادة يمكن أن تؤدي إلى العمى، أو الجروح، أو يؤذي المارة الأبرياء. أما المواد المقذوفة فقد تؤدي إلى التشوه، والكدمات، والعمي	تم تضمين تلك اللُعب من أسوأ 10 لعب عام 1994. ولم يفلح المصنعون حتى الآن في تحويل الحواف والنقاط الحادة لتصبح ناعمة أو لينة، فما تزال تمثل إشكالية كبيرة.

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
M-60 Automatic» «Assault Lazer Royal Condor;) (SRM Company لُعب الليزر	تضاهي تلك اللُعب، البنادق والرشاشات الأصلية.	تصميمات شبيهة بالواقع تحرض الأطفال على العنف	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 1994. وتم تجريم المصنعين والموزعين وتجار التجزئة، و تدخل الدول التي تتبنى ذلك ضمن طائلة الجريمة النهائية.
Kenner Colorblaster لُعبة رش الألوان لكينر	لعبة تستخدم مضخات يدوية لضغط الهواء في اسطوانة بلاستيكية وبها فرشاة تسمح للأطفال بعمل تصميمات فنية.	التصميمات البلاستيكية زاهية الألوان باستخدام ألوان الباستيل، ولكن سوء تصميم اللُعبة من طرازات معينة يشكل خطراً على الأطفال، فالمضخة التي تنشر اللون تشمل مقبضاً مربوطاً بخيوط بلاستيكية يمكنه الانفصال فيصيب الطفل.	التصميمات المعيبة التي تمت الإشارة إليها يمكن أن تؤدي إلى انفجار المضخات نتيجة عيوب التصميم، وينتج عنها إصابات شديدة، وتم إحاطة لجنة حماية المستهلك بها، وأخذت في الاعتبار.
The Simpsons Bart" Action Set" (Manley Toy Quest) (sold by (Toys R Us مجموعة سيمبسون	مجموعة تشمل آلة لقذف الكرات (نبلة) وقناع، ومجموعة كرات، وحذاء تزلج، سترة، نظارة	تستخدم آلة القذف لإطلاق الكرات البلاستيكية، ويمكن أن تؤدي قوة الإطلاق إلى مخاطر كثيرة.	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 2000. اتخذ النائب العام الأمريكي خطوات لمنع بيع تلك اللُعبة منذ ديسمبر 2000
Supremo" Slingshot" (Prime (.Time Toys, Ltd مقلاع سبيرميو	آلة قذف، مجموعة كرات	تستخدم آلة القذف لإطلاق الكرات البلاستيكية، ويمكن أن تؤدي قوة الإطلاق إلى مخاطر كثيرة. ولم تتخذ أية إجراءات فاعلة حتى الآن مما يمثل خطورة بالغة على الأطفال	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 2003، وطلب النائب العام المستهلكين بإعادة تلك اللُعب إلى متاجر التجزئة واستلام كامل المبلغ اعتباراً من 30 ديسمبر 2003.

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
لُعب الركوب RIDING TOYS:			
Power Wheels المركبات	لُعب تعمل ببطارية مشحونة	البطاريات عرضة للسخونة الزائدة، وقد تسببت في 150 حريق، والبطاريات غير مناسبة للأطفال التي تتراوح أعمارهم من 2-7.	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 1988، وقد سحبت لجنة حماية المستهلك 10 مليون لُعبة عام 1998
Lion King الملك الأسد	لُعبة تعمل ببطارية، منخفضة، ذات 4 عجلات	الخطأ يكمن في التوصية باستخدامها من قبل أطفال من 1 إلى 3 سنوات، فلا يوجد عوامل أمان متوافرة بزر التشغيل، وعلامات التحذير غير مفيدة. فالأمان هو العنصر المفقود	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 1994، وذكرت لجنة حماية المستهلك إصابة 46,200 طفلاً من هذه اللعُبة عام 1993
«Big Wheels» and similar plastic tricycles عجلات الركوب الثلاثية	تصميم الدراجة ذات الثلاث عجلات منخفض، وغالباً من غير فرامل.	نظراً لتصميم اللُعبة المنخفض لا يسمح للسائقين برؤية الطفل داخل الدراجة	ذكرت منظمة WATCH مراراً وتكراراً خطورة تلك اللُعبة، ولكن حتى الآن لم يغير مصنعو اللُعبة التصميم، وقد تم الإبلاغ عن حوادث، وإصابات ووفيات.
SMALL PARTS/ CHOKING HAZARD الأجزاء الصغيرة / خطر الاختناق			
High- Powered Magnets الطاقة العالية للمغناطيس	عادة ما تروج القطع المغناطيسية الصغيرة للأطفال الصغار	ابتلاع القطع المغناطيسية الصغيرة يسبب إصابات داخلية مثل ثقوب في الأمعاء وانسدادها،	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 2007، 2010 وأصبحت المغناطيسيات موضوع تحذير الحكومات بدءاً من عام 2011، ووضعت قواعد جديدة عام 2012، 2013 لتصدي مخاطر تلك المنتجات القاتلة.

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
Fire Engine Pull Along Toys لُعب الإطفاء ذات المحرك	عربات ذات محركك أحمر لامع، مع أشكال صلبة، وتباع لأطفال من 24 شهراً دون أية تحذيرات.	يمكن للرؤوس الخشبية أن تنفصل، ويبتلعها الصغار بمجرد أن تنفصل، وتنتهك اختبار أنبوب الأجزاء الصغيرة السابق الإشارة إليه في معيار الأجزاء الصغيرة.	تم ضمها إلى أسوأ 10 لُعب عام 2003، وضمنتها لجنة حماية المستهلك عام 2004
Spherical objects on toys الأشياء الكروية في اللُّعبة	تتضمن العديد من اللُّعب التي تباع للأطفال أجساماً كروية بسيطة، وغيرها من الأشياء التي تعرضهم للاختناق.	الأجزاء الصغيرة قد تسبب الاختناق للأطفال.	ابتداء من 95/01/01 «قانون حماية سلامة الطفل» يحظر الكرات والأجسام الكروية بقطر أقل من 1.75 بوصة، المستخدمة في لعب الأطفال.
Sales of unidentified toy halted by CPSC مبيعات للُعب مجهولة، أوقفت من قبل لجنة حماية المستهلك الأمريكية	وهي لُعب رفضت لجنة حماية المستهلك الاعتراف بها لعدم امتثالها لمعيار الأجزاء الصغيرة. وطلبت من المُصنع وقف إنتاجها.	رفضت اللجنة توصيف اللُّعب مجهولة المصدر لعدم امتثالها لمعيار الأجزاء الصغيرة.	تم إنتاج تلك اللُّعب عام 1999 وضمتها لجنة حماية المستلك لقائمة أسوأ 10 لُعب عام 2000
Winnie-the-Pooh Wooden Pull Toys لُعب سحب خشبية « ويني بو»	لُعب من الخشب تمثل خمس شخصيات من الطبيعة، بها عجلات وحبل للسحب، مخصصة للأعمار جميعهم	يوجد في النماذج جميعها كرة صغيرة في نهاية الحبل من من 11:13 بوصة، يمكن أن تؤدي إلى اختناق الأطفال، عض النماذج قابلة لانفصال أجزائها بسهولة، مثل انفصال العجلات الخشبية، الأجزاء الصغيرة بحجم من ¼ : ¼ 1بوصة وهو ما يعد انتهاكاً لمعيار الأجزاء الصغيرة.	ضمت عام 1995 لقائمة أسوأ 10 لُعب، لتعريض العديد من الأطفال لخطر الاختناق. وتشير لجنة حماية المستهلك إلى أنه في ديسمبر 1995 تم بيع 12,000 لُعبة للمستهلكين

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
Play Family» Figurines لعب تماثيل العائلة	أشكال بلاستيكية صغيرة، ومطلية يمكن أن يضعها الصغير في فمه.	قد حدثت 6 وفيات على الأقل، وحالة تلف في الدماغ قبل إجراء تغييرات على التصميم.	تم إعادة تصميم اللُعب، مما يجعلها أكبر حجماً، في محاولة لتقليل خطر الاختناق.
Little People: Mini Popper And Mini Vacuum شخصيات صغيرة : بوبر الصغير والمكنسة الصغيرة	لُعب أطفال ما قبل المدرسة	منتجات شركة فيشر عام 1965، ومنها لُعب الشخصيات الصغيرة، شكلت خطرة الإصابة بالاختناق والموت. وفي عام 1994 تم إنتاج نسخة جديدة أكبر حجماً من التماثيل، ومع ذلك استمر بيع اللُعب صغيرة الحجم التي تشكل خطر الاختناق.	ولقد رصدت لجنة حماية المستهلك منتجات شركة فيشر، مما أدى إلى عمل تصميمات جديدة أكثر أماناً للطفل. مع استمرارهم في عمل المنتجات الصغيرة.
Several Toy Jewelry items اللُعب المجوهرات	4 أساور على شكل قلب، 15 قلادة خرز بلاستيك، 6 أساور مطرزة.	منتجات رخيصة الثمن، تقدم هدايا للأطفال دون 5 سنوات. ومع ذلك فإن القطع الصغيرة عرضة للانفصال مما يسبب خطر الاختناق.	أفدات لجنة حماية المستهلك عام 1993 أن تلك المنتجات لم تستوفي معايير الأمان.
أخطار التسمم POISONING HAZARD			
Go Diego Go Animal Rescue Boat لعبة ديجو - قارب الانقاذ	قوارب زاهية اللون أصفر وبرتقالي، تباع في المتاجر منذ عام 2007	دهانات سطح اللُعبة تحتوي على مستويات مفرطة من الرصاص.	وضع في قائمة أسوأ 10 لُعب عام 2007، وتم حظر عشرات الآلاف من هذه اللُعبة من قبل لجنة حماية المستهلك في العام نفسه.

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
Lead Ingestion ابتلاع الرصاص	الأطفال الذين يتعرضون لامتصاص الرصاص من الأشياء التي يلعبون بها.	يضع الأطفال أصابعهم ويكون عالق بها طلاء اللُّعب، مما يعرضهم لتسمم الرصاص. ويعتبر خطراً على الصحة البيئية للأطفال (من مركز مكافحة الأمراض عام 1994)	وفي عام 1993 حددت لجنة حماية المستهلك نسب الرصاص المستخدم في طلاء لُعب الأطفال والمواد الأخرى بنسبة 6، 0 %
Millions of Toys Recalled Mattel and Other) (Manufacturers الملايين من لُعب الأطفال تم حظرها (ماتيل وغيرها من الشركات المُصنعة)	الأطفال مريضون بسبب تسمم الرصاص من لُعبهم. بعض من تلك اللُّعب يحتوي على 20 مرة ضعف كمية الرصاص ، أعلى من الحد المسموح به.	عدد غير مسبوق من تلك اللُّعب تم حظره، بسبب فشل الحكومة والرقابة على الشركات المصنعة.	في صيف عام 2007، تم حظر ما يزيد عن 20 مليون لُعبة مستوردة مصنعة في الخارج، منها لُعبة دييجو قارب الإنقاذ الموضوعة في قائمة أسوء 10 لُعب من قبل WATCH 20007.
خطر الاختناق STRANGULATION HAZARD:			
Sewing Fish &" Sewing Car سمكة مخيطة * سيارة مخيطة	أشكال خشبية مسطحة، تبدو غير ضارة، وبها أوتار، وثقوب، وتربط الأيدي الصغيرة الحبل خلال الثقوب مثل خياطة قطع القماش.	تباع هذه اللُّعب للأطفال المهد، والأكبر سناً، طول الحبل يتراوح من 46 : 54 بوصة، وهو يشكل خطر الاختناق، فقد يكون شركاً للأطفال.	في عام 1995 ضمت لقائمة أسوأ 10 لُعب لانتهاكها متطلبات معايير الصناعة المتعلقة بطول الحبل (الحبال والسلاسل لا تتعدى 12 بوصة)، وفي عام 1995 CPSC حظرت تلك المنتجات واستدعت المصنعين.
Soft Triplets & Piglets Crib Gym لُعب التوائم الثلاثية	لُعب ملحقة بسرائر الرضع، التي تتراوح أعمارهم من (0 : 24 شهراً) وتعلق بشرائط مرنة	الشريط المرن يمكن أن يلتف حول رقبة الرضيع مما يسبب الاختناق.	تم تسميتها ضمن قوائم أسوأ 10 لُعب عام 1982، وتم حظرها من قبل لجنة حماية المستهلك. CPSC

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
Embo Elephant and Hummbugg Bee Mobiles الفيل إمبو والنحلة هامبوج	حيوانات محشوة ناعمة تعلق بسرير الطفل	في عام 1979 تعرض رضع من 11 شهر، 8 أشهر للخنق بالحبل	وضعت عام 1979 ضمن أسوأ 10 لُعب، وقد سحبت الحكومة 180000 لُعبة من 6 أشكال مختلفة.
Mini-Hammocks" (Various) أراجيح مختلفة مصغرة	شبكة خفيفة الوزن، رقيقة، محمولة	أرجوحة شبكية، قد تلتف حول عنق الطفل، وتسبب الاختناق, أو تلف الدماغ والموت.	هذا المنتج أدى إلى دعاوي قضائية ضد الشركة المصنعة لحدوث إصابات تلف الدماغ. نتيجة لهذه الحوادث ، وتقارير حول 12 وفاة، تم حظر 3 مليون لُعبة من قبل CPSC عام 1996.
مخاطر الثقوب / التهتكات PUNCTURE / LACERATION HAZARD			
Batman Batmobile" (Toy Biz, Inc.) بات مان / المتحركة	المركبات ذات الحواف البارزة	حواف تلك المركبات حادة وتسبب التهتك، والجروح	أدرجت عام 1980 ضمن أسوأ 10 لُعب، وفي عام 2004 سحبت لجنة CPSC 300000 ألف لعبة بات مان، بعد أن ورد تقرير يفيد بإصابة ما لا يقل عن 14 شخص بجروح.
مخاطر الحريق BURN HAZARD			
Easy Bake Oven فرن سهل للخبز	لُعبة الفرن من البلاستيك الصلب، ويعمل بالكهرباء	يمكن للأطفال الصغار وضع أيديهم وأصابعهم بالفرن مما يعرضهم للحرق.	وضعت ضمن أسوأ 10 لُعب عام 1977، ومرة أخرى عام 1986، وصنفت ضمن اللُعب القاتلة ، 2007. جمعت CPSC 985,000 بعد ورود تقارير بإصابة 29 حالة، منهم 5 حالات جروح بالغة.
خطر الغرق DROWNING HAZARD			

المنتج	الوصف	مواصفات الأداء	الاجراءات التي تمت
Inflatable Baby Floats عوامات الرضع	عوامات مصنوعة من الفينيل مختلفة الأشكال والألوان.	يمكن أن تنفصل أشرطة المقاعد بالعوامات مما يسبب غرقها بشكل غير متوقع مما يشكل خطر الغرق.	وضع مؤتمر السلامة الصيفية تحذيرات حول هذا المنتج عام 2009، وفي عام 2013 تم عقد مؤتمر حول لُعب الماء، وقد وضعت CPSC عام 2009 حظراً ل 4 مليون لُعبة.

جدول (2) مسميات اللُّعب الواردة أعلاه

ANIMAL ALLEY PURSE PET دمى الحيوانات الأليفة	
Brio's Curious George (Brio AB) دمية جورج العجيب	
Sky Dancers (Galoob Toys) الدمى الطائرة	
(Star Wonders (Placo Toys دمية النجوم العجيبة	

	Popeye Doll (Distr. by Presents; a (.division of Hamilton Gifts Co دمية بوبي
	F.A.O. Schwarz Slugger Bear exclusive design by) (.North American Bear Co دمية الدب المحشوة
	Puffalump Snuggle (Light Doll (Fisher Price الدمية المضيئة
	:PROJECTILE TOYS السهام والقذائف والنبال
	M-60 Automatic» «Assault Lazer (Royal Condor; SRM)Company) لُعب الليزر
	Kenner Colorblaster لُعبة رش الألوان لكينر

The Simpsons Bart" Action Set" (Manley Toy Quest) (sold by (Toys R Us مجموعة سيمبسون	
Supremo Slingshot مقلاع سبيرميو	
Power Wheels المركبات	
Lion King الملك الأسد	
Big Wheels» and» similar plastic tricycles عجلات الركوب الثلاثية	
High- Powered Magnets الطاقة العالية للمغناطيس	

Fire Engine Pull Along Toys لُعب الإطفاء ذات المحرك	
Spherical objects on toys الأشياء الكروية في اللُّعبة	
Winnie-the-Pooh Wooden Pull Toys لُعب سحب خشبية « ويني بو»	
Play Family Figurines» لعب تماثيل العائلة	
Little People: Mini Popper And Mini Vacuum شخصيات صغيرة : بوبر الصغير والمكنسة الصغيرة	
Several Toy Jewelry items اللُّعب المجوهرات	

	Go Diego Go Animal Rescue Boat لعبة ديجو - قارب الانقاذ
	Sewing Fish & Sewing Car سمكة مخيطة * سيارة مخيطة
	Soft Triplets & Piglets Crib Gym لُعب التوائم الثلاثية المعلقة في سرير الرضيع
	Embo Elephant and Hummbugg Bee Mobiles الفيل إمبو والنحلة هامبوج
	Mini-Hammocks" (Various) أراجيح مختلفة مصغرة
	Batman Batmobile" (Toy Biz, Inc.) بات مان / المتحركة
	Easy Bake Oven فرن سهل للخبز

Inflatable Baby Floats عوامات الرضع	

♦ لجان حماية المستهلك بالبلدان العربية

أما الدول العربية فقد بدأت من قريب باعتماد الهيئات الحكومية، والمنظمات الأهلية لحماية المستهلك، وتتواجد في معظم البلدان العربية كدول الخليج، مصر، سوريا، الأردن، لبنان، وغيرها. وقد نشطت بعض الحركات والمنظمات لتعزيز الرقابة الشعبية على الأسواق عن طريق شهادة جودة تمنحها منظمات وجمعيات حماية المستهلك للسلع والخدمات التي تلتزم بالجودة المناسبة والسعر العادل. أما فيما يخص لُعب الأطفال على وجه التحديد فما يزال الأمر في بدايته ولم تسجل أية أدوار لدى أي من البلدان العربية ما عدا نقل أفكار بعض المنظمات الدولية في صورة نظرية دون اتخاذ أية إجراءات فعلية.



2

الباب الثاني
علاقة العمر بخصائص اللُّعبة وسلوكيات اللَّعب

الفصل السادس

6

علاقة العمر بخصائص اللُّعبة وسلوكيات اللَّعب

- مقدمة:
- أنظمة الأجزاء الصغيرة
- اختبار الاستخدام، وإساءة الاستخدام
- تصنيف العمر، والمحددات
- مبادئ وتوجيهات لتحديد العمر
- تنسيق المبادئ التوجيهية
- استخدام المبادئ التوجيهية
- القدرات الأساسية للأطفال وتفضيلات الفئات الفرعية

علاقة العمر بخصائص اللُّعبة وسلوكيات اللَّعب

♦ مقدمة:

لجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية (CPSC) بالولايات المتحدة وكالة تنظيمية اتحادية مستقلة أنشيءت في عام 1973 بموجب قانون سلامة المنتجات الاستهلاكية. مهمة هذه اللجنة هو حماية الجمهور من مخاطر الإصابة والوفيات المقترنة بالمنتجات الاستهلاكية. وكجزء من مسئوليتها مراقبة لعب ومنتجات الأطفال الأخرى، بموجب القانون الفيدرالي (FHSA). وأحد القضايا المهمة في اللائحة الرئيسة الصادرة بموجب هذا القانون هو "بند الأجزاء الصغيرة" والذي يحذر أي لعبة أو جزء أو مادة متعلقة باللُّعبة، ومخصصه للأطفال أقل من 3 سنوات التي قد تسبب خطر الاختناق، أو الابتلاع بسبب صغر حجمها. ولتحقيق مدى انطباق هذا البند قرر أعضاء CPSC وضع تعليمات بخصوص العمر على اللُّعبة، وهذا القرار شمل أن يقوم موظفي CPSC بفحص عينات من تلك اللُّعب لتحديد مدي ملاءمتها لتلك الأعمار. نتائج هذه القرارات أثرت بشكل مباشر على طبيعة الاختبارات ونوعها ودقتها والتي بدورها سوف تحدد المخاطر المحتمله لاحقاً.

♦ تنظيم الاجزاء الصغيرة

في عام 1979 أصدرت اللجنة لائحة تحت أحكام القانون الفيدرالي FHSA لحظر بعض الألعاب المخصصة لاستخدام الأطفال دون سن 3 سنوات التي قد تؤدي إلى الاختناق، أو خطر الابتلاع بسبب الأجزاء الصغيرة. وهذا البند منشور في القانون الفيدرالي تحت تشريع "الأجزاء الصغيرة" الباب 16 القسم 1500 .a)(9), 1500.50 – 52, and Part)18 1501.، وينص على أن عرض أو تقديم أو تسليم تلك اللُّعب كتجارة بين الولايات هو فعل محظور (القسم 4) في القانون الفيدرالي، والعقوبات منصوص عليها في (القسم 5).

ولا ينطبق هذا القانون على اللُّعب والمنتجات المصممة للأطفال في سن 3 سنوات والأكبر عمراً، كما لا ينطبق على الأطفال تحت ثلاث سنوات الذين أصيبوا من هذه اللُّعب بسبب تواجدهم بمفردهم ودون رقابة.

ويحدد بند الأجزاء الصغيرة أساليب الاختبار والمعدات المستخدمة، لتحديد ما إذا كانت

اللُّعبة مصــدراً لخطر الاختناق، والابتلاع بسبب انفصــال جزء من المادة نفسها أو انفصال أي جزء منها أو بسبب اساءة الاستخدام.

وتشــمل معدات الاختبار إســطوانة مجوفة قطرها الداخلي 1.25 بوصة، وبعمق 1 بوصة كحــد أدنى 2.52 كحد أقصــى للعمق الداخلي. فإذا دخلت اللُّعبــة التي يتم اختبارها داخل تلك الاســطوانة تعد لُعبة صــغيرة الأجزاء، وإذا لم يحدث ذلك يتم تعريض اللُّعبة لإجراءات اختبارات اساءة الاستخدام.

♦ اختبار الاستخدام واساءة الاستخدام Use and Abuse Testing

لجنة حماية المستهلك اختبارات تحاكي الاستخدام العادي للُّعبة بصورة مقبولة، وأنشأت مجموعة من الأضرار يمكن توقع حدوثها نتيجة تعامل الأطفال مع اللُّعبة أو ملحقاتها أو مادة صنعها. وإجراءات هذا الاختبار مدونة في اللوائح التنظيمية الفيدرالية 16 CFR Sections 1500.50-53.، يتــم حظــر أي لُعبة مرت بهذا الاختبار وخرجت منه بأجزاء منفصــلة التي قد كانت مناســبة لاختبار الاســطوانة من قبل. وهنــاك خمس اختبــارات تتعرض لهم اللُّعبة ومحددين باللائحة وهي: الصدم impact، العزم torque، الشد tension، الثني flexure، الانضغاط compression.

يحدد الجدول التالي معايير كل اختبار، وهو متوقف على سن الطفل الذي يقدم له اللُّعبة، باســتثناء اختبار التوتر، ويتم تطبيق الاختبار على عينات من اللُّعب لم تخضــع للاختبار من قبل.

جدول (1)

	Impact	Flexure	Torque	Tension	Compression
18 Months of Age or Less (16 CFR § 1500.51)	10 drops from 4.5 ft ± 0.5 in	120° Arc 30 Cycles 10 lb ± 0.5 lb	2 lbf-in ± 0.2 lbf-in	10 lb ± 0.5 lb	20 lb ± 0.5 lb
Over 18 but Not Over 36 Months of Age (16 CFR § 1500.52)	4 drops from 3 ft ± 0.5 in	120° Arc 30 Cycles 15 lb ± 0.5 lb	3 lbf-in ± 0.2 lbf-in	15 lb ± 0.5 lb	25 lb ± 0.5 lb
Over 36 but Not Over 96 Months of Age (16 CFR § 1500.53)	4 drops from 3 ft ± 0.5 in	120° Arc 30 Cycles 15 lb ± 0.5 lb	4 lbf-in ± 0.2 lbf-in	15 lb ± 0.5 lb	30 lb ± 0.5 lb

والمنشــأت الصــغيرة غير مطلوبة لإجراء اختبارات الأجزاء الصــغيرة، ولكن الشركات المصــنعة والمســتوردة وتجــار التجزئــة مســؤولون عــن ضــمان أن اللُّعب التي صــنعت، وتم اســتيرادها وتوزيعها وبيعها، امتثلت لقواعد الأجزاء الصــغيرة، والاختبار وســيلة لضــمان الامتثال.

وتوصــي لجنة حماية المستهلك الشــركات المصنعة إنشــاء برنامج لمراقبة الجودة الذي يتضــمن مواصــفات التصــميم أثناء مراحل التصــنيع وكذلك في المنتج النهائي. ويشــمل برنامــج مراقبة الجودة اختبارات تســاعد على اكتشــاف المنتجات قبل التوزيــع، وأن اللُّعب المسّــوقة ممتثلــة للوائح المنظمــة لحماية المســتهلك، وأن المنتجات تفي بالمعايير الصــناعية المطبقة.

♦ تصنيف العمر، والمحددات المرتبطة به

يقدم تحديد العمر للآباء وغيرهم ممن لهم علاقة بالطفل، وتوجيه للمستهلكين لاختيار اللُّعب المناسبة للأطفال، ومن ثم تشجع لجنة حماية المستهلك CPSC بوضع علامات محددة للعمر، ووصف دقيق له، مما يساعد المنتجين أو المستوردين على تحديد الفئة العمرية المناسبة لكل لُعبة على الملصق، وتسويق تلك اللُّعب لهذه الفئة العمرية.

إذا كانت اللُّعبة التي يتم اختبارها بالنســبة إلى الأجزاء الصــغيرة غير واضحة التوجية لأي عمــر، تقــوم اللجنة CPSC بتنفيذ اختبارات أكثر صــرامة عليها، لمجموعتين من الفئات العمرية تحت الثلاث سنوات.

وتخضــع مجموعة لُعب الحشــو المقدمة لأكثر مــن فئة عمرية لاختبارات أكثر صــرامة، لتحديد الفئة العمرية المحددة. على ســبيل المثــال إذا كانت اللُّعبة المقدمة للأطفال من عمر (12 إلى 24) شــهرا، تقوم اللجنة بتعريض تلك اللُّعبة لاختبارات أكثر صرامة من (0: 18) شهرا، واختبار من (36:19) شهرا.

إذا حددت CPSC ما المقصــود بلُعب الأطفال تحت ثلاث سنوات، فإن تلك اللُّعب تخضع لبنــد (تنظيــم الأجزاء الصــغيرة) بغض النظر عن العمر، وعلى الشــركات المصــنعة التي ينطبق عليها قانون تنظيم الأجزاء الصــغيرة وضع علامات تحدد عمر الطفل الذي توجه له اللُّعبة.

ويبين بند " الأجزاء الصــغيرة " أنه على الشــركات المصــنعة إظهار حسن النوايا بوضع

ملصقات معلنة تحدد العمر المناسب للُّعب الأطفال تحت 3 سنوات، ويمكن استخدام الدعاية والترويج والتسويق للإعلان عن الفئة المستهدفة لتلك اللُّعب.

تنفذ لجنة حماية المستهلك القرارات المتعلقة بتحديد العمر، والخصائص المختلفة للُّعبة المناسبة لفئة عمرية محددة، لتحديد هل سيتم الاعتراف بتلك اللُّعب على أنها مخصصة للأطفال تحت عمر 3 سنوات.

على سبيل المثال تتميز اللُّعب الموجهة للأطفال من (18:12) شهرا بالألوان الزاهية لا سيما الأحمر والأصفر، والتباين العالي في اللون والشكل، ومن ثم يمكن اعتبار لُعب لها مثل تلك الخصائص موجهة للأطفال في هذا العمر. وكما هو محدد في لائحة الأجزاء الصغيرة يتأكد موظفو لجنة حماية المستهلك من مسمى اللُّعبة، وكيفية تسويقها، والإعلان عنها، والترويج لها.

ويجب الأخذ بالاعتبار إذا كان الآباء والمستهلكون يشترون تلك اللُّعب بناء على خصائصها، وخصائص الطفل في تلك المرحلة.

♦ مبادئ وتوجيهات لتحديد العمر

حتى الآن تستخدم لجنة حماية المستهلك الارشادات المتعلقة بالعمر والخاصة ببند « الأجزاء الصغيرة » من الوثيقة المكتوبة سنة 1985. دمجت هذه الوثيقة المعلومات المتعلقة بخصائص العمر تحت 12 عاما، وخصائص اللُّعب معاً بشكل دقيق، والتي تمكن موظفي لجنة حماية المستهلك من أن يكونوا أكثر دقة وسرعة، واتخاذ قرارات متعلقة بالعمر أكثر اتساقا مما كانت عليه من قبل. قد تطورت الوثيقة منذ عام 1985 بعد أن ظهرت أنواع جديدة من اللُّعب لم تكن موجودة في هذا الوقت، وظهرت وثيقة " مبادئ وتوجيهات متعلقة بالعمر" وشملت تحديد عمر الأطفال، وخصائص اللُّعب، وسلوك اللَّعب لتحل محل الوثيقة المكتوبة عام 1985. ومرت بأربع مراحل بحثية ليتم العمل بها وتنفيذها. المرحلة الأولى: وتم فيها الإطلاع على أكثر من 200 بحث متعلق بلَعب الأطفال وخصائص اللُّعبة، وسلوكيات الأطفال النمائية ، وكانت تلك الأدبيات البحثية أكثر تمثيلا وشيوعا منذ عام 1985. المرحلة الثانية: كانت قراءة بحثية عن القرارات الشرائية للمستهلك، المرحلة الثالثة: كانت دراسة بحثية عن ملاحظة تفاعل الأطفال مع اللُّعبة التي تم اختيارها بعناية. المرحلة الرابعة: شملت كتابة وثيقة بحثية جديدة، لتحل محل المبادئ التوجيهية، وينبغي أن ينظر إلى المبادئ التوجيهية لتقدير العمر كوثيقة عمل، الأمر الذي يتطلب تحديثات منتظمة لضمان استمرار

الدقة والفائدة.

لا يشمل تطور نمو الاطفال فقط النمو البدني والعقلي، ولكن أيضا النمو الاجتماعي والوجداني، ويجب معالجة المجالات الأربعة جميعها لخلق فرص للَّعب والبيئات التي سوف يزدهر فيها الأطفال.

النمو العقلي للأطفال، يشمل الإبداع والاكتشاف، والمهارات اللغوية، والحكم اللفظي والمنطقي، والفكر الرمزي، ومهارات حل المشكلات، والقدرة على التركيز، ومراقبة السلوك، وتتأثر كلها بخبراتهم في أثناء اللَّعب.

يتشكل النمو الوجداني أيضا في أثناء لَعبهم، ويشمل مشاعر الفرح والسعادة، والوعي الوجداني، والحساسية تجاه الآخرين، والاستقرار الوجداني، والحس الفكاهي، والمشاعر حول الذات، ويحدث التعلم الاجتماعي إلى حد كبير خلال تفاعلات اللَّعب. كما يتعلم الأطفال في مجموعات أكبر وأكبر، وعندما تبدأ المعرفة يتعلم المزيد عن السلوكيات المناسبة ضمن سياقات معينة.

وبدراسة النمو البدني والمعرفي والوجداني، والاجتماعي للأطفال، يستطيع الكبار التصدي لإصابات، ووفيات الأطفال، لأنهم سيراعون المواصفات المناسبة لتلك الخصائص من حيث التصميم والتصنيع، والتغليف، والبيع، أو الشراء لتلك اللُّعب.

♦ تنسيق المبادئ التوجيهية

يتم تنظيم المحتوى الأساسي للمبادئ التوجيهية لتحديد العمر إلى أربعة مستويات، كل مستوى يمثل زيادة في التفصيلات .هذه المستويات هي فئات اللعب play categories، فئات فرعية للعُبة toy subcategories، الفئات العمرية age groups وخصائص اللعُبة toy characteristics.

♦ فئات اللَّعب play categories

تم تنظيم هذه العمل إلى سبع فئات رئيسة، كانت بمثابة الهيكل الأساسي للمبادئ التوجيهية. وتنطبق الفئات الرئيسة على مختلف سلوكيات اللَّعب، وانخراط الأطفال فيه، وكيفية استخدامهم لُلعبهم في أثناء اللَّعب.

واشتمل النظام النمائي على فئات اللَّعب الرئيسة: اللَّعب الاستكشافي المبكر / الممارسة

المبكـرة Early Exploratory/Practice Play، ألعـاب البنـاء Construction Play، لَعـب التظاهر ولَعب الأدوار Pretend & Role Play، الألعاب التنافسـية / أنشـطة اللعب Game & Activity Play، الألعـاب الترفيهيـة والرياضـية Sports & Recreational Play، ألعاب الوسـائط Media Play، الألعاب التعليمية والأكاديمية Educational & Academic Play. وتوفر هذه الفئات السـبعة للَّعب أكبر الاسـتراتيجيات التنظيميـة للمبادئ والتوجيهات، كما هو مبين أدناه، وتوزع إلى فئات فرعية من اللَّعب لتسـمح بمناقشـات أكثر تحديداً حول أنواع مختلفة من اللُّعب ضمن تلك الفئات.

♦ فئات فرعية للعُبة toy subcategories

كل فئـة من فئـات اللَّعب play category تنقسـم إلى فئات فرعية تتوافـق مع أنواع أو مجموعـات مـن اللُّعب general types or groups of toys التي يسـتخدمها الأطفال عند المشـاركة فـي أنواع اللَّعـب play. وتمثل الفروع الرئيسـة المبادئ التوجيهيـة لتحديد العمر. يوضـح الجدول الآتي الفئات السـبع الرئيسـة، و21 فئة فرعية، وأمثلة من الألعاب المشتركة بين كل فئة فرعية.

جدول (2) الفئات 7 الرئيسة، و21 فئه فرعية للُعبة، وأمثلة من اللُعب المشتركة لكل فئة فرعية.

فئات اللَّعب play categories	الفئات الفرعية للُعبة toy subcategories	أمثلة للُعب Examples of Toys
اللعب الاستكشافي المبكر Early Exploratory /Practice Play	المرايا Mirrors، المعلقات Mobiles اليدويات manipulatives الدفع والسحب Push & Pull Toys	الخشاخيش Rattles لعب الرنين squeeze toys لعب محموله باليد /Mounted hand held
ألعاب البناء Construction Play	الكتل Blocks كتل البناء المتشابكة (اللوجو) Interlocking Building Materials	خشب Wood، الفوم foam كتل من ورق الكارتون cardboard blocks قوالب البناء Brick-connecting blocks مجموعة نماذج model kits

فئات اللّعب play categories	الفئات الفرعية للُعبة toy subcategories	أمثلة للُعب Examples of Toys
لعب التظاهر ولعب الأدوار Pretend & Role Play	الدمى Dolls، لُعب الحشو Stuffed Toys، اللعب الأدائي Play Scenes الدمى المتحركة Puppets الملابس التنكرية Dress-Up Materials لعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys الأدواتTools، والدعائم Props	الدمي Dolls حيوانات الحشو stuffed animals, شخوص تفاعلية action figures بيوت الدمي Doll houses الملابس التنكرية pop-up tents Costumes, مجوهرات jewelry، سيارات Cars شاحنات trucks، القطارات trains طائرات planes، الهواتف Cell phones، مجموعات المطبخ kitchen sets
الألعاب التنافسية /لعب النشاط Game & Activity Play	الألغاز التركيبية Puzzles البطاقات Card،، السطح Floor ألعاب اللوحات Board الحاسوب Computer ألعاب الفيديو Video Games	الأحاجي المصورة jigsaw نماذج خشبية ثلاثية الأبعاد 3-D Wood ورق مقوي cardboard لعب محمولة Hand-held لعب السطح desktop كمبيوتر محمول laptop
الألعاب الترفيهية والرياضية Sports & Recreational Play	لعب الركوب Ride-On Toys معدات الترفية Recreational Equipment أجهزة الرياضة Sports Equipment	الدرجات ذات العجلات الثلاثة Tricycles العربات wagons الدراجات الهوائية Bicycles سكوتر scooters سيارات متحركة motorized cars الزلاجات skates ، الأطواق Hoops الخيام tents ، كرة القدم Football كرة السلة baseball التنس tennis, ، الجولف golf

فئات اللَّعب play categories	الفئات الفرعية للُعبة toy subcategories	أمثلة للُعب Examples of Toys
ألعاب الوسائط Media Play	حرف وفنون Arts & Crafts الأجهزة السمعية والبصرية Audiovisual Equipment الآلات الموسيقية Musical Instruments	الدهانات Paints، الورق paper الألوان اللامعهGlitter المقصات scissors الأشرطة والأقراص المدمجة والفيديو Tapes, CDs, VHS, DVDs لوحة المفاتيح Keyboards الدفوف والطبول tambourines, drums
الألعاب التعليمية والأكاديمية Educational & Academic Play	الكتب Books لعب التعلم Learning Toys اللعب الذكية والبرامج التعليمية Smart Toys & Educational Software	الورق Paper ، أدوات صلبة hard ألوان coloring، الفينيل vinyl الصحافة Press، ألعاب التخمين guess الكمبيوتر وملحقاته، chip based Computer

الفئات العمرية Age Groups: تم توزيع المعلومات في الجدول السابق على 10 فئات العمرية

جدول (3) الفئات العمرية موزعة في 10 مجموعات

من الميلاد إلى 3 شهور	عامان
من 4:7 شهور	3 سنوات
من 8:11 شهرا	5:4 سنوات
من 12:18 شهرا	8:6 سنوات
من24:19 شهرا	12:9 سنة

تستند هذه الفئات العمرية جزئياً إلى المبادئ التوجيهية الأصلية لأعمال جان بياجيه، الذي تم شرحة في علم نفس النمو، وعلم التشريح، وأدب الطفولة المبكرة. وتم اختيار أسماء الفئة العمرية تجنباً لسوء الفهم والتداخل الذي قد يحدث في بعض الأحيان عند استخدام كلمة (المدى) مثل من من 4:8 شهور، ومن ثم يتضمن المدي من 4:7 شهورر متضمناً 4،5،6 حتى 7 شهور. تحتوي السنوات الأربع الأولي من الطفولة على 7 من الفئات العمرية 10. وتحتوي السنة الأولى على 3 من تلك الفئات، وهذا بسبب النمو السريع في

القـدرات المعرفية، والكلام، والحركة خلال السـنة الأولى. ووفقا لخـبراء الطفولة المبكرة، يحدث النمو السريع بين الميلاد وعمر السنتين، فهناك تغير في نسب النمو الجسمي، وكذلك قدرة على التحكم في الجسم، نظراً لأن هذه الفترة من الحياة تشمل تبايناً كبيراً في الأداء في فترة زمنية قصـيرة نسـبياً، وقد خصصـت مساحة كبيرة لإستعراض ذلك على نطاق واسع وشامل.

وكما هو مبين أدناه، يتم وصـف خصـائص وسـلوكيات الُلعبة لكل فئـة عمرية، أولاً يتم وصـفها نصـاً، ومن ثم وضـعها في شـكل بيـاني ، وتتراوح الرسـوم البيانية مـن 2 إلى 5 صـفحات تقريباً. وامتدت مناقشـة الفئات الفرعية من الميلاد إلى 12عاماً، وشمل المخطط الأول الأطفال من الميلاد حتى 11 شـهراً (حتى العام الأول). وشمل المخطط الثاني العامين الأول والثاني، وشمل المخطط الثالث من 3 سنوات إلى 12 سنة.

♦ خصائص اللُّعبة Toy Characteristics

تصـف كل فئة فرعية للُّعبة خصائصها، ومدى مناسبتها، ودرجة جاذبيتها استنادا إلى المسـتويات الجسدية، والمعرفية، والاجتماعية، والوجدانية، وقدرات الأطفال، كما أنها تقدم من خلال الفئات العمرية العشر الموضحة سابقاً.

وتعتبر القـدرات المعرفيـة Cognitive abilities ، والمهارات الحركيـة motor skills، والتفضـيلات البصرية visual preferences، والاهتمامات الاجتماعية social interests من بين الموضوعات المبينة لكل فئة عمرية.

ترد هذه المعلومات فضـلا عن أمثلة ممثلة للُّعب فـي شـكل نص أولاً، ومن ثم فـي شـكل مخطط ، وتعني الأسهم الموضحة في المخطط تعني الاستمرارية في الفئات العمرية التالية.

في بداية النص لخصائص الفئة عمرية، يتم تعريف الخصائص الأساسية التي ينبغي التركيـز عليهـا عند اتخاذ قـرارات متعلقة بالعمر لفئـة فرعية معينة من اللُّعـب، لأنها من المحتمل أن يكون لها تأثير كبير على مدى ملاءمة اللُّعبة.

لا يشـير الترتيـب الذي تعرض بـه الخصـائص والتعريفات بالضـرورة إلى الأهمية أو الأولوية لأنها تتغير غالباً كلما تعلم وتطور الأطفال.

ويتم تعريف هذه الخصائص في المخططات التالية باستخدام العلامات النجمية (*)، وتناقش أيضا الخصائص الثانوية للُّعبة في النص وفي المخطط لكل فئة فرعية. هذا العمل

يتضافر مع الخصائص الأساسية للمساعدة في شرح كيفية ارتباط كل فئة عمرية بمختلف الفئات الفرعية للُّعب.

وبصفة عامة، يوجد 14 خاصية، يمكن توجيهها للمستهلكين، وينبغي أن تستخدم في تحليل اللُّعب وتحديد مدى ملاءمتها. وهذه القائمة لخصائص اللُّعبة مرنة، وينبغي النظر في خصائص أخرى عند الضرورة. وهذه الخصائص تشتمل على: الحجم size، الشكل shape، عدد الأجزاء number of parts، الأجزاء المتشابكة مقابل الأجزاء الحرة interlocking versus loose parts، المواد materials، المهارات الحركية المطلوبة motor skills required، اللون / التباين color/contrast، السبب والنتيجة cause and effect، العناصر الحاسية sensory elements، مستويات الواقعية / التفاصيل level of realism/detail، اللعبة / الوسائط Toy/ Media، الكلاسيكية classic، الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features، والتعليمية educational، وتستخدم هذه المصطلحات عند الاقتضاء في إطار المناقشات لكل فئة عمرية، وتعرف في المخطط التالي.

جدول (4) خصائص اللُّعبة وتعريف كل خاصية

الخصائص Characteristics	التعريفات Definition
حجم الأجزاء & شكل الأجزاء Size of Parts & Shape of Parts	أبعاد لُعبة أو أجزاء لُعب. حجم وشكل اللُّعبة وشكلها مرتبطان بعمر الطفل وهما مؤشر على مدى مناسبة اللُّعبة. المهارات الحركية غير المتطورة للأطفال الأصغر عمراً، ودور الكبار في اختيار لُعب مستديرة الأجزاء والزوايا. بينما تكون المهارات الأكثر تقدماً والرغبة في التحدي عند الأطفال الأكبر عمراً، وتشجيع الصغار لاستخدام لعُب أكثر تعقيداً وأكثر في عدد الأجزاء.
عدد الاجزاء Number of Parts	كمية العناصر المدرجة ضمن اللُّعبة ككل. الاختلافات في الأعمار والمستويات النمائية يؤثر على استقبال الأطفال للُعبة، والتفاعل مع اللُعبة التي تحتوي على جزء واحد أو متعددة الأجزاء
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts	إذا كانت اللُعبة تتضمن أكثر من قطعة واحدة. وكيف تتفاعل تلك القطع معاً. هذه الخاصية تتعلق إلى حد كبير بلُعب البناء مثل كتل البناء، واللوجو، والنماذج التي تشمل أكثر من قطعة تتداخل معاً لتشكل نموذجا، أو قطعاً منفصلة. وتقدم اللُعب ذات الأجزاء المتداخلة / الحرة للأطفال من مختلف المستويات العمرية، والقدرات المعرفية والمهارات الحركية

المواد Materials	المواد التي تصنع منها اللُّعبة أو أجزاؤها مثل (الخشب، البلاستيك، الفينيل، الفوم...). كما تصف الخصائص المناسبة من هذه المواد مثل المعادن بحيث تكون مناسبة للأطفال الأكبر عمراً أكثر من الأطفال الصغار.
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	وتتطلب مستويات محددة من المهارات الحركية والجسمية لكي يتفاعل الطفل مع اللُّعبة بنجاح، وتتعلق المهارات الحركية بالقدرة على التحكم في اليدين والأصابع، بما في ذلك التناسق بين العين واليد، وتتطلب قدرة على التحكم في العضلات الكبيرة اللازمة لاستخدام اللُّعبة، ومقدار المهارات الحركية التي تتطلبها لُعبة معينة يمكن أن يلعب دوراً كبيراً في تحديد الفئة العمرية المناسبة.
الألوان / التباين Color/Contrast	وتستخدم الألوان، والألوان المتباينة في اللُّعبة بهدف الجاذبية، والتسويق. وتشير بعض الدراسات إلى أن الأطفال الرضع ينجذبون إلى اللونين الأحمر والأزرق في المجسمات، والنماذج. ولم تشر الأدبيات إلى تلك التفضيلات في مرحلة ما قبل المدرسة، والأطفال في سنوات الطفولة المبكرة والمتأخرة، والثقافة، والجنس من القضايا التي تلعب دوراً في التفضيلات اللونية.
السبب والنتيجة cause and effect	تستجيب سمات اللُّعب في بعض الظروف لأنشطة الأطفال، من خلال الأضواء، والأصوات، والحركات، ويمكن أن تتراوح اللُّعب المستندة على السبب والنتيجة من كونها بسيطة جداً إلى معقدة للغاية، وترتبط مباشرة بمستوى المهارات المعرفية أو الحركية المطلوبة من الطفل.
العناصر الحاسية sensory Elements	وتعبر تلك الخصائص عن اللُّعب التي تخص الحواس الخمس، وتشمل عناصر الضوء، والصوت، والملمس، والرائحة، والتذوق. ويوفر تنشيط الحواس الخمس استجابات مختلفة من الأطفال في مختلف الأعمار. أما بالنسبة إلى خاصية اللون / التباين فقد تم تعريفة كخاصية منفصلة، لذا لا تعتبر عنصراً حاسياً بصرياً.
مستويات الواقعية / التفاصيل level of realism/detail	يقصد به التصميم البصري للُّعبة، والغرض من استخدامها. ويصف مستوي الواقعية بطريقتين: الرسم الكاريكاتيري مقابل المظهر الحقيقي. وصفات الأطفال مقابل صفات الكبار. وتتعلق التفاصيل الكاريكاتيرية مقابل التفاصيل الحقيقية بالعرض المرئي للُّعبة. ويعتبر مستوي النضج، والقدرة المعرفية، والمهارات الحركية محددات ما بين الطفل/ الكبير. والجمع بين هذه المنظورات الواقعية (الكارتوني مقابل الحقيقي، الطفل مقابل الكبير) يعملان معاً للتأثير على مدى ملاءمة اللُّعب.

اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media	اللُّعب لها ارتباطات بالمؤثرات الخارجية - في المقام الأول - فالوسائط تتميز بقوة التأثير، كما في البرامج التليفزيونية، والأفلام، والكتب، والشخصيات الرياضية حيث تعتبر المصدر الرئيسي لإنتاج اللُّعب. صور الشخصية المنتجة تحاول أن تتواصل وجدانياً مع تلك الوسائط حتى يكون لها الانبهار الذي يلاقيه الطفل مع الوسائط. ويتفاوت بناء المنتج على هذا النحو تبعاً لعمر الطفل ووفقاً للفروق الفردية بين الأطفال للتعامل مع الوسائط.
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic	تتأثر قرارات المستهلك بخصوص شراء اللُّعبة بمدى أصالتها ومعرفته بها.
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features	وتتمثل في اللُّعب ذات أجهزة التحكم عن بعد (مرفقه بها أو لا)، أو رقائق الكمبيوتر. الإنسان الآلي / اللُّعب الذكية، لعُب لديها قدرة على الاستجابة بطريقة تفاعلية مع المستخدم. يتم تقييم مدى ملاءمتها من حيث سهولة الاستخدام، والتحكم عن بعد، ومستوى التطور المعرفي المطلوب لاستخدام اللُّعبة.
اللُّعب التعليمية educational	لُعب صممت خصيصاً من أجل تحقيق إنجازات أكاديمية. ويعتمد مدى ملاءمة هذه اللُّعب على مستوي القدرة المعرفية اللازمة للإنخراط في عملية التعلم المستهدف، وكذلك نوع المواد، والحجم، وعدد الأجزاء.

♦ استخدام المبادئ التوجيهية:

وضع بنهاية الباب الثاني أهم أنواع اللُّعب الرئيسة، والفئات الفرعية من كل نوع، والهدف منها أن تكون أسـلوب بحث سـريع للُّعب في كل فئة فرعية برقم الصـفحة، حتى لا يفحص القارئ قائمة المحتويات بأكملها للعثور على الصفحات المناسبة. وسوف نجد أيضاً في نهاية كل فصـل، قائمة باللُّعب الواردة فيه بالصـور والمصطلحات العربية والانجليزية، مما يوفر طريقة أخرى سـهلة للبحث وإسـترجاع المعلومات عن اللُّعب المحددة داخل الباب ككل. وهي مفيدة للقارئ الذي لايسـتطيع تحديد الفئة الفرعية المناسـبة - أو اللُّعب التي من المرجح أن تندرج تحت أكثر من فئة فرعية.

القدرات الأساسـية للأطفال وتفضيلاتهم، نقطة إنطلاق جيدة للتمييز بين الاختلافات في الفئات العمرية للأطفال، ولتقييم مدى ملاءمة اللُّعب لهم. وسـوف يجده القارئ مفيداً لتقييم لُعب الأطفال التي تبدو غير مناسبة تماماً مع فئة فرعية معينة. أو لم تعالج بدقة في المبادئ التوجيهية.

وكما نوقش أعلاه، في جدول (2) الفئات الرئيسة والفرعية للُّعب. هذا الجدول لا يقدم

وسيلة مريحة لمقارنة المعلومات بين مختلف الفئات العمرية، ويجب على القارئ الرجوع دائماً إلى الصفحات لفهم كامل للعلاقة بين خصائص اللُّعب والسلوك المرتبط بكل فئة عمرية.

ويتم تحديد الخصائص الرئيسة للُّعب لكل فئة فرعية مدرجة في النص بعلامة النجمة (*) في الجداول، وتركز هذه الخصائص في المقام الأول على العمر عند اتخاذ إجراءات لتحديد مدى ملاءمة اللُّعب لكل فئة عمرية، نظراً لأنه يمكن أن يكون لتلك الخصائص تأثير كبير على مدى ملاءمة اللُّعبة، ومع ذلك الخصائص الأخرى المدرجة في الجداول والنص، كان يجب أن تؤخذ في الاعتبار عند التقييم.

وبالإضافة إلى ذلك ركزت الأبحاث العلمية الأخيرة ، على خصائص وتفضيلات الأطفال لا سيما فيما يتعلق بأنواع معينة من اللُّعب.

♦ القدرات الأساسية للأطفال وتفضيلات الفئات الفرعية

هـذا الجـزء بمثابة دليل مرجعي مفيـد، ونقطة انطلاق لفهم الأطفـال وتمييزهم وفقاً لقدراتهـم الأساسـية، وتفضـيلاتهم علـى اعتبـار أنها تنمو وتتطـور. وتلعب تلـك القدرات والتفضـيلات دوراً مهماً في جـذب وتحفيـز الأطفال للتفاعل مع اللُّعب. فالتنمية الجسـمية على سبيل المثال، تحتاج إلى تغيير الطرائق التي يتمكن الأطفال من خلالها تنسيق مهاراتهم الحركية الغليظة، وزيادة الحركة تفتح باب استخدام لُعب جديدة للأطفال، وتسمح بمستوى عال من المهارات الحركية الدقيقة أكثر في التعامل اليدوي مع الأشـياء. في نهاية المطاف، فإن تلك المعرفة تسـاعد على التعرف وتمييز خصـائص لُعب الأطفال ومدى مناسبتها لعمر محـدد. وبالرغـم من أن تلك المعلومـات يتم ملاحظتها فـي المبادئ التوجيهيـة فيما يتعلق بالفئـات الفرعيـة للُّعب، فإن هـذا الجزء يدرس سـلوكيات اللَّعـب بغض النظر عـن اللُّعبة المستخدمة، وتحديد خصـائص اللُّعب المناسبة للفئات الفرعية جميعها. ومع هذه المعلومات سيكون القارئ قادراً على تحديد عمر الطفل للُّعبة معينة، حتى وإن كانت لُعبة لم تعالج على وجه التحديد ضمن المبادئ التوجيهية.

من الميلاد وحتى 3 شهور:

اللَّعب بالأشـياء محـدود في تلك الفترة، حيـث إن التعلم في مجملـه يحدث من خلال الإجراءات الإنعكاسـية للطفل، كالحركة العفوية للركل، أو حـركات الذراع. في البداية يتم الاستكشـاف بالعيـون والأذن فقـط، فالأطفال حديثـو الولادة يمكنهم التركيز حوالي سـبع

بوصـات من مدى بصـرهم، ولكن يزيـد ذلك على مر الزمن، وقد يكونـوا قادرين على رؤية أشـياء علـى بعد أمتار عدة بحلـول نهاية هذه الفـترة. وينبغي أن تتناسـب اللُّعب مع المجال البصري للطفل داخل هذه المسافات. وإنهم ينجذبون إلى الألوان المشرقة والنابضة بالحياة، خصوصـاً اللونين الأصـفر والأحمر، والأشـياء ذات التبايـن العالي مثل الأسـود والأبيض. ويفضـل هؤلاء الأطفال الوجه الإنسـاني على وجه العموم، وحين يشاهدون الوجوه باهتمام، سـوف تتحول رؤوسـهم في اتجاه الصـوت، وينجذبون أكثر إلى الأشـياء التي تبعث أصواتاً هادئة، وبالتالي فإن الصوت الهادئ الذي يتحرك ببطئ أفضل من العالي جداً والمفاجئ.

كثير من لَعب هؤلاء الرضع يكون لإستكشاف أجسامهم، ولا يتيح لهم استكشاف الأشياء من حولهم. ومع بداية الشـهور الثلاثة يحرص الرضيع على مسك الأشياء والتعلق بها، ومن المرجـح أن يكون الفم هو المكان المخصـص للتعامل مع هذه الأشـياء. وعلـى ذلك علينا أن نحرص علـى تقديم الشـيء الناعم، وخفيـف الوزن، والقابل للغسـل، وسـهل القبض عليه من الزوايا جميعها أو بتدويرها. إنها بداية التعلم والاسـتمتاع باللُّعب التي تسـاير الأنشـطة البسـيطة التـي تنتج أعمال واضـحة الأثر ومباشـرة، كذلك نحرص على تقـديم اللُّعب التي تضـئ، وتتحرك، وتنتج الصوت نتيجة لهز أو ضغط أو ركل الرضيع لها. واللُّعب ذات الألوان الزاهية، وكذلك اللُّعب التي تصـدر أصـواتاً لطيفة تكون جذابة ومناسـبة لهؤلاء الصـغار. ويمكن للصـور المشـرقة مع الألوان والأنماط الجذابة أن تنعكس في المرايا التي تعلق بشـكل آمن إلى جانب سرير الرضيع .

من 4 إلى 7 شهور:

ينخرط الأطفال الآن بنشـاط مع بيئاتهم بطرائق منهجية، وأضحت مسافة الرؤية أكثر نضجاً، وهؤلاء الأطفال يمكن أن يتتبعوا الأجسام المتحركة على نحو مناسب. وكفاءة حركات العين للتعامل مع الألوان الزاهية والتباينات الكبيرة، والنماذج المعقدة تستمر بصورة طبيعية. ويتعلم الأطفال التمييز بين اللُّعب، كدليل على نمو قدراتهم على تجميع المحفزات البصـرية في فئات. ومن 5 شـهور يسـتطيع الأطفال تدوير أيديهم وأرجلهم وشدها ودفعها، لذا يكون لديهم القدرة على التعامل اليدوي مع الدلايات. يصـبح الأطفال في 6 شـهور أكثر نشـاطاً في الوصـول ومسـك، ودفع، وهز، وإحداث الرنين من اللُّعب. ويجلس الأطفال في 7 شـهور معتمدين على أنفسـهم، وهذا يوفر لهم زيادة في قدراتهم البصـرية، وفي مسـك الأشياء، وإحضار الأشياء لإستكشافها، كما يمكنهم التعامل اليدوي مع الأشياء بسهولة ويسر، بالرغم من أن عضـلاتهم الرقيقة ما تزال بدائية، وقبضـتهم على الأشياء شبيهة بالمِخلب أو النبش

من المسك الصحيح بالإبهام والسبابة أو استخدام الأصبع، كما يمكنهم نقل شيء من يد إلى يد، ويبدؤون في استخدام اليدين بشكل مستقل، على سبيل المثال يد تمسك بشيء، بينما تعالجه الأخرى تعالجه يدوياً، مع استمرارهم في وضع الأشياء في الفم، فإن اللُّعب المناسبة القابلة للغسيل تكون أكثر جدوى.

وقرب نهاية هذه الفترة، يطور الأطفال الرضع القدرة على التعرف على الكلمات المتكررة، ويبدؤون بالزحف والوقوف مع مساعدة من الكبار، في هذا الوقت يبدؤون في فهم دوام الشيء، بمعني أن الشيء المختفي أو جزء منه، لايزال موجوداً في مكان ما. ويُنصح بتقديم اللُّعب اللينة، والمستديرة، واللُّعب التي تحُدث أصواتاً مناسبة، وينبغي أن تكون اللُّعب بسيطة في إنتاجها، وأحجامها، وإمكانية مسك الأطفال لها. كما يمكن تقديم لُعب موسيقية بسيطة يستخدمها الطفل ويتداولها، وأيضاً الكتب المصورة ضرورية على أن تكون مشرقة وعالية التباين وجذابة.

من 8 إلى 11 شهرا

يركز معظم اللَّعب خلال هذه المرحلة على تطوير المهارات الحركية الغليظة، حيث أضحت حركاتهم تسير بصورة طبيعية، ويمكنهم الزحف إلى الأمام والخلف، وسحب أنفسهم في وضع الوقوف، وسيراً على الأقدام مع الدعم، على سبيل المثال (يستخدم الطفل قطع الأثاث في محاولة الوقوف)، كما يمكنه الوقوف لحظات دون دعم، وإكمال بضع خطوات دون مساعدة، ويستكشف الأشياء بطرائق مختلفة من مسك الشيء، وهزه، وضغطه، ورميه، وإسقاطه، وتمريره من يد إلى أخرى، وإحداث ضجيجاً به، كما يمكنهم إمساك شيءين وفرقعتهم معاً. إلا أنهم لا يستطيعون تنسيق حركاتهم على حد سواء لاستخدامها معاً، إنهم يبدؤون في تطوير قدراتهم على مسك الأشياء، والتقاط الأشياء الصغيرة بين الإبهام والأصابع، ويبدأ أنماط اللَّعب الاستكشافي للرضع الأكبر عمراً، حيث يستدلون على اللُّعب الجديدة غير المألوفه لديهم، على ذلك فإن تقديم اللُّعب المناسبة والقابلة للغسيل يكون أكثر جدوى لهم.

ويبدأ العديد من هؤلاء الرضع أيضاً في استخدام أنماط ذات علاقات، على سبيل المثال إخراج عناصر من الأشياء من حاوية، ثم إرجاعها مرة أخرى إليها، وتكرار هذه العملية، إنهم يكررون الإجراءات بسعادة بالغة، ويظهرون الإهتمام بوضع علامات على الورق. كذلك تتطور مهارات للذاكرة الأساسية، ودوام الشيء لديهم، ويصبح ذلك أكثر رسوخاً لدى هؤلاء

الصغار، عندما تختفي لُعبة، يدرك هؤلاء الصغار أنها لا تزال موجودة، ولم تختفِ ببساطة. والرضع في هذا العمر يمكنهم فهم كلمات بسيطة ذات صلة بسياقها المباشر، وتحتاج إلى التكرار والتعزيز للكلمات التي يسمعونها. وفي نهاية هذه الفترة يبدأ هؤلاء الأطفال بتقليد الإيماءات والإيحاءات الخاصة بلغة الاتصال.

ينصح بتقديم اللُّعب الحاسية فهي مناسبة وجذابة للغاية، وهي بداية لفهم العلاقات بين السبب والنتيجة البسيطة، كما يتعرفون على الألوان الزاهية خصوصاً الأصفر والأحمر، وبدايات التعرف على الأنماط المعقدة، والصور التي تمثل كائنات مألوفة تكون جذابة جداً. وينبغي تقديم لُعب مناسبة، ولينة، وقوية، ومستديرة الحواف، وسهلة المسك والتداول.

من 12 إلى 18 شهرا

وعلى طريق التطور يمكن لهؤلاء الأطفال السير بدون مساعدة، ومع ذلك، لايزالون غير مستقرين على أقدامهم أثناء المشي، ويشبه مشيهم التخطي من المشي الطبيعي الصحيح، يحاولون استكشاف كل شيء من حولهم، ويتضح فضولهم للحكم والتنبؤ بالنتائج أو استشراف المخاطر. إنهم يحاولون بمجموعة متنوعة من المهارات الدقيقة والغليظة، اكتساب الثقة في أثناء أنشطتهم، وبإمكانهم أن يغنوا لأنفسهم، ويتحركوا ويتمايلوا مع الموسيقى. لذا فهم أكثر قدرة على الحركة، ويمكنهم تحديد اللُّعب التي ليست في متناول أيديهم، كما يمكنهم تداول اللُّعب بصورة أسهل، ويتعلمون فن تحريك أيديهم سواء بالإلتواء والتحول أو التحريك لإتقان عمليات المسك. ومن خلال المحاولة والخطأ يستمرون في استكشاف علاقات السبب والنتيجة، وكيفية الاستمتاع بمجموعة متنوعة من الأفعال باستخدام اللُّعب، مثل الضغط، والدفع، والسحب، والتداول، والرمي، والضرب، والتلاُحن، ومن ثم يقوم بأفعال مثل الرص، والخربشة، ووضع العلامات، ودس الأصابع، وفي كل الأحوال فإنه يستمتع بها، ويستفيد منها، ويتعلم استخدامات مختلفة.

يمكن للأطفال في هذا العمر التعرف على أسماء الأشخاص المألوفين لهم، والأشياء، والصور، وأجزاء الجسم، ويمكن للذاكرة طويلة المدى تطوير مفردات بسيطة باستخدام كلمة واحدة، كما يظهر لَعب التظاهر، إلا أن هؤلاء الأطفال لا يظهرون الاتصالات الرمزية حتى حوالي 18 شهرا. أنهم يقلدون الأفعال المشتركة التي تدور حولهم، مثل التحدث على الهاتف، والشرب من زجاجة أو كوب، ووضع قبعة على الرأس، ولكن كل هذا يكون في ظروف ضيقة ومتفرقة ومختصرة.

إن تقديم اللُّعب البسيطة التي تشجع لَعب التظاهر، مثل مواد التنكر، والعرائس، والدمي، والحيوانات المحشوة، ولُعب الركوب الصغيرة تكون مفيدة للغاية.

من 19 إلى 23 شهرا

أصبح هؤلاء الأطفال أكثر ثقة واستقراراً في المشي، واستكشاف مهارات أخرى مثل التوازن، والقفز، والجري. ويمكنهم جر لُعبة خلفهم في أثناء المشي، وتسلق شيء دون مساعدة، والمشي صعوداً وهبوطاً على الدرج بمساعدة. وقبل نهاية هذه الفترة يمكنهم ركل كرة، وإلتقاط وتناول أشياء صغيرة بأيديهم، فالمسك الآن أصبح أكثر نمواً وتطوراً، كما يمكنهم فرز الأشياء، غالباً في مجموعتين، ومضاهاة الأشياء المتشابة، ومطابقة الزوايا بالأجزاء المربعة باللُّعبة، كما يمكنهم استخدام المغناطيس، والأدوات الصغيرة وغيرها من أدوات.

يبرز التفكير التمثيلي والرمزي خلال هذا الإطار الزمني، ويفهم الأطفال أن بعض اللُّعب تمثل أشياء أخرى، ومع ذلك فإن فن التمثيل لا يزال في بدايته، ومعظم تمثيلاتهم تأخذ شكل إشارات أو سلاسل من النقاط مثل « الأرنب يقفز ». كما يمكنهم استخدام عبارات بسيطة، وعدد قليل من الأفعال النشطة، وكلمات تعبر عن الاتجاهات مثل «فوق، تحت». وتظهر ملامح اللَّعب الاجتماعي في هذا العمر، حيث يمكنهم التواصل إذا توفر لهم التشجيع، واللَّعب بجانب بعضهم البعض. إلا أنه يلاَحظ أن لَعب التظاهر لم يتضح بعد، وأنه ما زال في صورته البدائية. ومع الإقتراب من عمر العامين يبدو التظاهر من خلال إعطاء الدمي والحيوانات أدواراً متوقعة منهم كتناول الطعام معهم، وعلي الرغم من أنهم لا يزالون في مرحلة المحاولة والخطأ، إلا أنهم بإمكانهم إيجاد حلول للمشكلات قبل اتخاذ أي إجراء، وهذا يعني أنهم يمكنهم التذكر، والعمل مع تصوراتهم الذهنية مع الأشياء المألوفة، والصور، والأرقام، وحين يفكرون في الإجراءات المناسبة فهم يتوجهون أكثر نحو الهدف، وأصبح ديمومة الشيء أكثر وضوحاً لديهم، كما يمكنهم ارتداء وخلع ملابسهم بأنفسهم، ويمكنهم القيام بألعاب تشير إلى السبب والنتيجة، كذلك يمكن أن يستخدموا لُعباً بسيطة من خلال أجهزة التحكم عن بُعد.

عامان

الأن يستقر لَعب التظاهر، ويمارس الأطفال من ذوي العامين أدواراً إجتماعية، مثل الأم، والأب، أو الطفل، ويصبح دوره واضحاً في اللَّعب التظاهري، وأكثر تفصيلاً لأنه يستخدم

مجموعة متنوعة من الأشياء تُنفذ على فترات أطول. ويحتاج هؤلاء الأطفال إلى نموذج يشبه الشـيء الحقيقـي إلى حد مـا، لذا فإنه يسـتخدم قطعة من القماش بدلا مـن الحذاء ليمثل وسـادة. كما يمكن للأطفال الذين بلغوا العامين المشـاركة في لعب البناء، كذلك يفهمون أن المصورات يمكن التعبير عنها في شخبطات تصبح تدريجياً أكثر تمثيلاً. إنهم لا يزالون أكثر اهتماماً بالعملية أكثر من الإنتاج، ويكون اهتمامهم متزايداً بتباين الألوان، واستخدام مواد فنية بسيطة. كما يبدأ الأطفال في هذا العمر، بإظهار اهتمامهم بالشخصيات التليفزيونية، وبصـفة خاصة الشخصـيات الكارتونية التي يسـتدعونها إلى أفكار لَعبهم ، كما يبدؤون في فهم الهدف من الأرقام في عد الأشياء.

وتزداد السيطرة على المهارات الغليظة والدقيقة، ويبدو هذا في القوة البدنية، وعمليات التـآذر الأسـاسـية، التي تظهر في التوازن، والتسـلق، والجـري، والقفز، والرمـي، والدفع، والسـحب، ولَعـب الرمل، واسـتخدام أدوات الركوب كالعجلات وغيرهـا. إنهم يتعلمون هذه المهارات بشـكل منفصـل خـلال هذه الفـترة، ومع مرور عام يبـدؤون تدريجيـاً مع مهارات أخري جديدة. مع تطور عملية التآذر يمكنهم عمل الشقلبات، والرقص، ويدورون كالدوامة، ويسـتمتعون بالموسـيقى، كما يمكنهم إدارة حركة لولبية سـريعة، ومع ذلك كله فإن تحكمهم الكامل ما زال غير كاف.

لذا عند تقديم اللُّعب ينبغي مراعاة كبر حجم الأزرار والمفاتيح حتى يتاح للطفل التعامل اليدوي معها، ولا تتناسـبه هنا الأزرار الصغيرة باللُّعبة، كما لوحظ أن هذه الفئة من الأطفال تميل إلى اللُّعب الواقعية، وأن تكون جذابة ، وألوانها أساسية على سبيل المثال استخدام ألوان الباستيل، ولا ندخل الطفل في تفصيلات لا لزوم لها في هذا العمر.

3 سنوات:

يمثـل لَعب التظاهـر وقت الذروة لهذه المرحلة العمرية، وهـم يدمجون الممثلين منهم مع الدمى والعرائس التي تُتقن الدور تماماً. الدمى على سـبيل المثال «تكون على استعداد لحفلة عيد ميلاد مع صـديقتها الدمية الأخرى، وسيقودون سـيارة، ويتناولون الطعام، ويرقصون، ويلعبـون « ، ويتـم تعزيـز اللَّعب التظاهـري بدعائم واقعيـة « مثل اسـتخدام الهاتف « يعزز التظاهر في هذه العمر. ويبدأ هؤلاء الأطفال في اسـتخدام الأشـياء التي لا تشـبه الأصـل لـذا فهم يسـتخدمون « حذاء لتمثيل وسـادة « ويبـدون اهتماماً أكثر بألعـاب البنـاء، كذلك الشخصـيات التليفزيونية ولا سيما الشخصـيات الكارتونية، كذلك أصبح تفضيل الجنسين

أيضاً أكثر وضوحاً، وتختار الفتيات عادة الدمى والدعائم المنزلية، وأنشطة التلبيس، والمواد الفنية. بينما يميل الأولاد إلى اللَّعب أكثر مع الكتل، ولُعب الركوب الصغيرة .

ويتقدم الأطفال في هذا العمر إلى حد كبير في المهارات الغليظة، حيث يمكنهم الوقوف على رؤوس أصابعهم، وتحقيق التوازن على قدم واحدة، بالإضافة إلى التسلق والإنزلاق على هياكل اللُّعب بكل سهولة، وركل الكرة من مسافة قصيرة، وكذلك يحرزون أهدافاً من مسافات قصيرة. أما بالنسبة إلى المهارات الدقيقة فيكون لديهم تحدي في لَعب البناء، وهي أكثر تعقيداً، وكذلك لُعب الفك والتركيب، والقص واللصق، وأنشطة فنية أخري. ولا يزال الأطفال مهتمين بطرائق مختلفة بوسائل الفن، والتعرف على خصائصه، ومازالوا في طور العملية أكثر من المنتج.

من 4 إلى 5 سنوات

الدراما واللَّعب التظاهري يكون في أوج تألقه في هذا العمر، حيث يبتكر الأطفال أنواعاً منه، ويضعون سيناريوهات معقدة ومثيرة، بالإضافة إلى أنهم يوزعون الأدوار وغيرها. ومع أن العديد من هؤلاء الأطفال لايزال لديهم صعوبة في فهم الاختلافات بين الخيال والواقع، على سبيل المثال، قد يعتقد الأطفال في هذا العمر أن الوحوش حقيقية. ويحبون أدوار الشخصيات التي تمثل القوة والسلطة مثل الأب، والطبيب، والشرطي، والأسد، والخوارق ، إلا أن تلك الأدوار تساعدهم على فهم أفضل، وتخفف لديهم الخوف، بالإضافة إلى تحقيق رغباتهم في التعبير عن مجالات واسعة من المشاعر. و قد تفقد الشخصيات التليفزيونية التي كان لها بريقها في مرحلة سابقة شعبيتها، وتبدأ شخصيات أخرى في الظهور لتحل محلها.

أما عن المهارات الغليظة والدقيقة فإنها تستثمر في هذه المرحلة على أكمل وجه، فالأطفال يحبون اللَّعب في الخارج، ويتعلمون الجري والقفز، والتسلق، والمطاردة، وركوب درجات صغيرة بمساند ثلاثية أولاً، ثم دراجات من غير مساند، كما أنهم يظهرون مهاراتهم في القص باستخدام المقصات وتتبع الخطوط، وكذلك الرسم والتلوين وعمل سلاسل من الخرز، وأيضاً لديهم القدرة على استخدام لوحة مفاتيح الكمبيوتر.

من 6 إلى 8 سنوات:

يواصل هؤلاء الصغار اهتمامهم باللَّعب البدني في الخلاء، ويسعون إلى اتقان أكثر

للمهـارات البدنيـة الأكثر تخصصـاً. إنهم أقوى بكثـير، وتكون قدرتهم علـى التحمل أكثر، ويكونون مستعدين للمزيد من التحديات.

ومن سـمات لَعبهم الخشونة والمخاطرة،إنهم يركزون على الألعاب التنافسية، والأنشطة التلقائيـة أو بقواعـد أيهما كان معقداً. من الألعاب المعروفة الاسـتخباء، وعسـكر وحرامي، وغيرها، إنهم يركزون على تطوير مهاراتهم المحددة، وهم بارعون في مجموعة متنوعة من الأنشـطة التي تتطلب مهارات دقيقة، مثل ألعاب الروافع، بناء النماذج، دمى اليد، التطريز والخياطـة والنسـيج، وعمـل الجدائـل إلى آخرها، كما أنهـم يهتمون بالتفاصـيل أكثر مما يسـاعدهم على تحقيق رغباتهم في جمع الكثير من تلك التفصيلات، ويستخدمون في هذه المرحلة أيضـاً المنطق أكثر في حل المشـكلات، والتنظيم، واختيار مجموعة من البدائل. كما أنهم يقدرون النكات البسـيطة، ويحبون الأحاجي، ويميلون إلى قصص الخوارق التي تعتمد على البطل. وحينما يقترب الأطفال من سن التاسعة فإنهم يبدؤون في نقل اهتماماتهم من الكارتون إلى شخصيات الحياة الحقيقية مثل نجوم الرياضة، والتليفزيون، والسينما.

من 9 إلى 12 سنة

لا يزال الأطفال خلال هذه الفترة يطورون مهاراتهم في العديد من الألعاب الرياضـية، والألعاب التنافسـية الأخري، ويبحثون عن مجموعة جديدة من الأنشطة أكثر تقدماً تتحدى مهاراتهم الحركية، ويفضلون المواد الخام لخلق منتجات فريدة خاصة بهم بدلا من المنتجات الجاهزة الصنع. هؤلاء الأطفال يتمتعون بمستوى أداء عال ويظهر ذلك في أعمال الخشب، وتحريك عرائس الماريونت، وصـنع الفخار، والتمثيل المسرحي، ومشروعات العلوم المتقدمة، ورسومات الكمبيوتر المتقدمة، وكلها تعبر عن مفهومات معقدة.

إن الانتقـال مـن المحسوسـات إلى المجردات، ومـن المبادئ العامة إلى الخاصـة تخص تلك الفئة من الأطفال، وأنهم أكثر عرضـة للوسائط الإعلامية وتأثيراتها، ويظهر ذلك في تقليد الشخصيات الشعبية الشهيرة كنجوم الرياضة، والسينما، والموسيقيين. كما يظهر دور الأقران، حيث يكون لهم تأثير كبير في سلوكيات اللَّعب أكثر مما كان عليه الحال سابقاً.

الفصل السابع

7

اللَّعب الاستكشافي المبكر
لُعب الدفع والسحب

- المرايا، المتنقلة، واليدويات
- لُعب الدفع والسحب
- صور للُّعب الواردة بالفصل الثاني

اللَّعب الاستكشافي المبكر

Early Exploratory /Practice Play

لعب الاكتشاف مثل لُعب المرايا، واللُّعب المتنقلة، واليدويات، والضغط، والسحب، ولُعب الأطفال الرضع والدارجين. تلك اللُّعب وغيرها تساعد الأطفال على معرفة أنفسهم، والتعرف على الأشياء، والعالم من حولهم. وتشجعهم كذلك على تطوير مهاراتهم الحركية الكبيرة والدقيقة، فضلاً عن مهاراتهم المعرفية الأساسية، والمهارات اللُّغوية.

جدول (1) المرايا، المتنقلة، واليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives

Mirrors	المرايا
Mobiles	(موبيل (اللُّعب المعلقة المتنقلة
Teething toys	«لُعب التسنين « العضاضات
Rattles	الخشاخيش / جلاجل
Lightweight balls	كرات خفيفة الوزن
Multi-textured infant toys	لُعب متعددة الملامس للرضع
Multi-sensory infant toys	لُعب متعددة الحواس للرضع
Activity gyms	» صالات النشاط الرياضي « جيمانزيوم
Play mats	لُعب البُساط
Cloth and plush toys	لُعب القماش والمخمل / الوبر
Squeeze and squeak toys	لُعب الضغط والصرير
Plastic discs on a ring	الحلقات البلاستيكية
Interlocking plastic rings	حلقات متشابكة من البلاستيك
Nesting, sorting, and stacking toys	لُعب التعشيق، والفرز،والرص
Pop-up toys	اللُّعب النطاطة
Roly-poly toys	لُعب كرية الشكل
Large beads on rings	حبات كبيرة في حلقات
Plastic keys on rings	مفاتيح بلاستيكية في حلقات
Inflatable toys	لُعب قابلة للنفخ
Sand and water toys	لُعب الرمل والماء
Rocking toys	اللُّعب المتأرجحة

لُعب الأنفاق	Tunnels
لُعب الفقاقيع	Bubbles

جدول (2) لعب السحب والدفع Push & Pull Toys

لُعب الدفع بدون أسلاك أو مقابض	Push toys without cords or handles
لُعب الدفع بمقابض	Push toys with handles
لُعب السحب بمقابض وأسلاك	Pull toys with handles and cords
لُعب الدفع والسحب مماثلة لأشياء حقيقية	Push and pull toys that resemble real life objects

♦ المرايا، المتنقلة، واليدويات
MIRRORS, MOBILES, & MANIPULATIVES

تُعتبر لُعب الاكتشاف المبكر أكثر فائدة للرضع والدارجين، الذين يتعلمون لأول مرة عن خصائص الأشياء، والعالم من حولهم، فضلاً عن ذواتهم، مع ملاحظة أن جميع الأعمار تهتم بالمرايا التي تساعدهم على تنمية الوعي بالذات، والهوية. ويستخدم الأطفال جميع حواسهم لاستكشاف هذه اللُّعب، يدخل في ذلك مشاهدتها، ولمسها، ومسكها، وتداولها، وتذوقها، وكل هذه الأفعال تؤثر على وعيهم وتعلمهم. ولأسباب تتعلق بالسلامة، ينبغي أن تكون جميع هذه اللُّعب غير قابلة للكسر، وذات حواف مستديرة وناعمة، كما لا يمكن أن تسبب أذى وجروح للأطفال.

وينبغي في المقام الأول التركيز على الخصائص التالية، عند تحديد ملاءمة اللُّعب لهذا العمر.

اللون / التباين	Color/Contrast
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
السبب & النتيجة	Cause & Effect
حجم الأجزاء	Size of Parts

ولا يشير ترتيب تلك الخصائص بأولوية معينة، باعتبار أن تلك الأولويات يمكن أن تتغير مع التقدم في العمر. وسيرد لاحقاً وصف للعلاقة بين خصائص هذه اللُّعب، وخصائص الأطفال في مختلف المراحل العمرية. وهذا يتضمن وصفاً لأنواع المرايا، والمعلقات، واليدويات المناسبة، وكيف يمكن للأطفال من مختلف الأعمار التعامل معها أثناء اللَّعب بها.

من الميلاد إلى 3 شهور

يتعلم الأطفال في هذا العمر من خلال ردود الأفعال التلقائية، كحركات الأذرع، وتركيز مجال الرؤية على مسافة 8 بوصات من الوجه. في الشهر الأول من العمر، فإن مجرد النظر، والمص، وحركات الجذب والشد، جميعها حركات تبدو عشوائية بشكل مستقل عن بعضها البعض، وتظهر البحوث أن الرضع يمكنهم أن يميزوا بين اللون الأحمر واللون الأخضر. وخلال شهرين من العمر فإن مُستقبلات اللون في العين تؤدي وظيفتها. وعند ثلاثة شهور فإن الرضع يفضلون اللون الأصفر، والأحمر، والأزرق، والأخضر، ويفضلون المجسمات الصلبة، وتمتد رؤيتهم لعدة أمتار من وجوههم، وسوف يبتسمون لرؤية إنعكاس صورهم في المرايا. وفي خلال الشهور الثلاثة أيضاً يحدث نوع من التكيف مع ردود أفعالهم على الأشياء في بيئتهم بما في ذلك لُعبهم، وتصبح حركاتهم أكثر تناسقاً، ويبدأون في القبض على الأشياء، ويتعلمون من خلال تعاملهم اليدوي معها.

ولُعب المرايا واليدويات المناسبة للرضع تكون داخل مجال رؤيتهم البصرية أيضاً، ويشترط أن تكون حوافها مستديرة، وخفيفة الوزن، وقوية إذا إفترضنا وصول الطفل إليها. هؤلاء الرضع يفضلون اللُّعب ذات الألوان الزاهية التي يسيطر عليها اللونان الأصفر والأحمر، وعلى درجة عالية من التباين، وقابلة للغسل نظراً لوضعها في أفواههم. وإدراك العلاقة بين السبب والنتيجة بسيط في هذه المرحلة، فعلى سبيل المثال، اللُّعب التي تصدر أصواتاً عند لمسها أو هزها تكون مناسبة لهؤلاء الأطفال لإدراكهم تلك العلاقة، وفي هذه الحالة ينبغي أن تكون اللُّعبة جذابة، وصلبة، وصوتها رخيم، بعيدة عن الصوت العالي جداً الذي قد يؤذي سمع الطفل. ومن أمثلة يدويات الرضع لُعب التسنين (العضاضات) ، والدلايات، والكرات خفيفة الوزن، واللُّعب المتعددة الحواس، ولُعب البُساط، ولُعب القماش، وصالات النشاط (الجمانزيوم) الذي ينبغي أن يتوافر فيها عنصر الأمان بتثبيت المرايا على الجدران تثبيتاً جيداً. وينبغي تصميم اللُّعب النقالة لتعلق مباشرة فوق الرُضع، ولا توضع في زاوية حتى تكون داخل المجال البصري للرضيع، ويجب أن تكون خارج متناول يده ، فمن المفترض أن يكون مشاهداً لها وليس لاعباً بها ، واللُّعب المتحركة يجب أن تحتوي على الصوت الرقيق، والموسيقي الهادئة.

من 4 إلى 7 شهور.

في هذا العمر، فإن معظم نشاطات الرضع تكون موجهة نحو بيئتهم المحيطة بهم،

وهم يكررون أفعالاً بسيطة ترتبط بلُعبهم، والأشخاص المحيطين بهم. إنهم يتعلمون كيفية «الوصول، ومسك، ودفع، وسحب، وضغط، ونقر، وإحداث ضجيج... » مع اللُّعبة التي يتعاملون معها. بالإضافة إلى كونهم، يفتنون بإنعكاس وجوههم في المرايا، ويتعرف كل رضيع على انعكاس صورته في المرأه بدءاً من 6 شهور مع اعتبار الفروق الفردية بينهم. ولأنهم يستطيعون الجلوس في تلك العمر يمكن استخدام مرايا صغيرة محمولة باليد.

ولُعب اليدويات التي تناسب الرضع من 4 إلى 7 شهور ينبغي أن تكون لينة، وخفيفة الوزن، وذات صليل تسمح للرضع بتداولها والاستمتاع بها، ومن أمثلة لُعب اليدويات " العضاضات، والخشاخيش، والكرات خفيفة الوزن،واللُّعب متعددة الملامس، واللُّعب متعددة الحواس، ولُعب البساط، والضغط، والحلقات المتشابكة ". أما بالنسبة للمعلقات فيظهرون الاهتمام بها من بداية الشهور الخمسة عندما يحاولون الوصول إليها بالزحف، أو الجلوس، وينبغي الحذر من أن تلك اللُّعب لم تعد ملاءمة نظراً لأنها يمكن أن تشكل خطر الأختناق إذا وصل إليها الرضيع. أما بالنسبة للمرايا فيمكن إلحاقها بالسرير أو على الجدران، وبالنسبة للمرايا ذات المقابض ينبغي أن تكون ناعمة الحواف والمقابض لتناسب يد الأطفال مثلها مثل أي لُعبة يدوية أخرى.

من 8 إلى 11 شهرا

الأطفال في هذه العمر تتزايد قدراتهم على التنقل والحركة، ويصبح سلوكهم أكثر وضوحاً وموجهاً نحو تحقيق هدف. وبسبب زيادة النمو البدني والمعرفي يبدأ أطفال هذه المرحلة في فهم العلاقات بين السبب والنتيجة البسيطة. بعض الأطفال يبدأون في الزحف، والوقوف مع الدعم قبل 8 شهور من العمر. وتتطور المهارات الحركية جنباً إلى جنب مع المهارات المعرفية مما يجعل فهمهم للعلاقات بين السبب والنتيجة أعلى، ويجعل لَعبهم متعدد الحواس أكثر جاذبية وتشويقاً. أطفال هذا العمر قادرون على القبض على شيئين بكلتا يديهم ، ولكنهم غير قادرين على تناسق الحركات المختلفة في كل يد على حدة. حيث تتطور قدراتهم البدنية ولكنها تفتقر إلى التناسق والتحكم من أجل السيطرة على الأشياء، مما يزيد من إحتمال إصاباتهم أو جرحهم.

هؤلاء الأطفال بدأ يظهر لديهم الاهتمام بنقل وتغيير موضع الأشياء، ويبدأون في ممارسة المهارات الحركية الدقيقة مثل "المسك، والضغط، والدفع، والسحب، والربت، وقلب الأشياء".

وما تزال التصرفات الفمية، ولُعب التسنين مميزة للغاية في تلك الفئة العمرية، ولكن مع وجود تفاوت بين الأطفال. هؤلاء الأطفال يعرفون أنه عندما تختفي لُعبة ما من مجالهم البصري، فإنها ما تزال موجودة في مكان ما.

خصائص لُعب المرايا واليدويات المناسبة لتلك الفئة، مشابهة للُّعب الأطفال الأصغر عمراً، والأطفال في تلك المرحلة يستمتعون بلُعب الحاويات مثل " ملء وتفريغ الحاويات"

لُعب الاستكشاف مع العديد من الأدوات الداعمة تكون ممتعه لهؤلاء الأطفال، مثل لُعب تطوير الإدراك المعرفي، والمهارات الحركية وتشمل (لُعب التسنين " العضاضات"، والمرايا،والكرات الخفيفة، واللُّعب متعددة الملامس، واللوحات اليدوية، وصالات الرياضة، ولُعب الملابس، والدمي، ولُعب الرنين، ولُعب التركيب، ولُعب التصنيف، ولُعب التكديس،ولُعب السبب والنتيجة البسيطة مثل اللُّعب النطاطة " الارتداد نتيجة الدفع "، والحلقات المتشابكة)،

ولُعب اليدويات البسيطة، واللوحات اليدوية، تكون صغيرة وخفيفة بشكل يتناسب مع قدرات الأطفال على المسك، والرفع، والحمل. ويتمتع هؤلاء الأطفال بمرايا الحائط المنخفضة التي تسمح لهم بمشاهدة أنفسهم وهم جلوس، وهم في تلك الفترة يبدأون بالزحف، وبداية المشي، لذلك يجب أن تكون تلك المرايا قوية بما فيه الكفاية للصمود أمام تصرفات الأطفال، والمرايا اليدوية الصغيرة تكون ناعمة الحواف، وخفيفة، وبمقابض ذات حجم مناسب.

يشارك أطفال هذه الفئة في لُعب الفرز، والتعشيق، والرص البسيط، ويتم تنشيط لُعب السبب، والنتيجة بشكل مبسط، وحركات مباشرة يتبعها تأثيرات فورية " حدوث تأثير فوري نتيجة حركة مباشرة "، فعند حدوث تأثير بعيد المدى فلا يمكن للطفل التوصل إلى السبب.

الأطفال من 12 إلى 18 شهرا

ويزداد في هذه الفئة العمرية حب الفضول والاستكشاف، ويتزايد ذلك بزياد مهارات المشي. ولهذا يبدأ الدارجون في اختيار لُعبهم بأنفسهم، وعدم الاكتفاء باللُّعب التي في متناول أيديهم. وعلى الرغم من أنهم أصبحوا أكثر مهارة في المشي إلا أن خطواتهم لا تزال غير مستقرة، وكثيراً ما يفقدون توازنهم. وهم يشاركون في أنشطة لتطوير قدراتهم الحركية، وزيادة التناسق الحركي لديهم. إنهم قادرون على (التحكم، والمسك، والقبض، والسحب، والدفع، والضغط، والربت، والدوران، والاهتزاز، والتزحلق). هم الأن أكثر توسعاً في استكشاف العالم من حولهم بكل ما لديهم من حواس الرؤيا، والسمع، واللمس، والتذوق، والشم.

لُعب المرايا واليدويات المناسبة لتلك الفئة، خفيفة الوزن، يسهل حملها، ولكنها قوية في نفس الوقت. ويجب أن تكون لُعب أطفال هذه الفئة العمرية جذابة اللون، وزاهية، وذات تباين لوني عال. اللُّعب يجب أن تحتوي على علاقات السبب والنتيجة البسيطة مثل « جزء من اللُّعبة ظهر عندما ضغطنا على الزر » ، ولا ينبغي أن تكون العناصر الحسية باللُّعبة مبهرجة جداً، كأن تكون لامعه، وأصوات عالية.... ويجب أن تكون اللُّعب بشكل عام لينة، وخفيفة الوزن، حتى يمكنهم التعامل معها بأنفسهم، وأن تكون قابلة للغسيل، فهم قد يضعون تلك اللُّعب في أفواههم، ومن أمثلة لُعب تلك الفئة (الكرات خفيفة الوزن، واللُّعب متعددة الملامس، واللُّعب متعددة الحواس، واللوحات اليدوية، والمرايا، ومراكز النشاط، ولُعب الملابس، والدمي المخملية، ولُعب الضغط والرنين، ولُعب التشابك، والتصنيف، والتكديس، والنطاطة، واللُّعب المتأرجحة « الحصان الهزاز»، ولُعب الأنفاق، واللُّعب القابلة للنفخ، ومرايا كاملة الطول) ، وهي مناسبة لهؤلاء الأطفال، فهي تزيد من وعيهم عن أنفسهم .والمرايا الصغيرة ذات المقابض مناسبة مع حواف ناعمة، ومقابض مناسبة.

وهم يستمتعون بلُعب الرمل والماء، فهي تعطيهم العديد من الفرص للإكتشاف، وكذلك اللُعب ذات الصلة مثل لُعب الفقاعات، فالبالغون يمكنهم إنتاج الفقاعات، والصغار يشاهدون ذلك، ويستمعون لصوتها وهي تنفجر، وبعض الأطفال يحاولون استخدامها بأنفسهم ولكنها تكون محبطة إذ لم يستطيعوا إنتاج تلك الفقاعات من تلقاء أنفسهم.

من 19 إلى 23 شهرا

يظهر التفكير التمثيلي والرمزي بين 19 إلى 23 شهراً من العمر. وتلك المرحلة أيضاً تكون مرحلة النشاط الحركي، واكتساب القوة، ومهارات جديدة، ونمو إجمالي للمهارات الحركية. ويصبح الأطفال أكثر ثقة وثباتاً واستقراراً أثناء المشي، واستكشاف مهارات جديدة مثل التوازن، والقفز، والجري. ويكونون أكثر مهارة في تحريك عضلاتهم الدقيقة. ويبدأ ظهور اللَّعب الاجتماعي، فأطفال تلك الفئة أكثر قدرة على التواصل مع بعضهم البعض، والبدء في اللَّعب جنباً إلى جنب.

خصائص لُعب اليدويات، والمرايا المناسبة للدارجين هي نفسها خصائص الفئة السابقة. ويفضل اللُّعب اللينة، والخفيفة الوزن لأنهم يحبون التعامل معها بأنفسهم برفعها، وحملها، ومسكها...

لا يزال العديد من الأطفال يضعون اللُّعب، وأي لُعبة يمسكون بها في أفواههم. أمثلة

للُّعـب المرايا، واليدويات المناسـبة لتلك الفئـة (المرايا المحمولة باليد، وبيـت المرايا المرحة، والكـرات الخفيفة، واللُّعب متعددة الملامسـ، واللُّعب متعددة الحواسـ، واللوحات اليدوية، ومراكز النشـاط، ولُعب الملابس، والدمى المخملية، ولُعب الضـغط والرنين، ولُعب التشابك، والتصـنيف،والتكديس، والنطاطة، واللُّعب المتأرجحة " الحصـان الهـزاز"، ولُعب الأنفاق، اللُّعـب القابلـة للنفخ). وينبغـي أن تكون المرايا المحمولة صـغيرة، وخفيفة الـوزن، وناعمة الحـواف، وذات مقابضـ مناسـبة لتلـك الفئة العمريـة. يمكن لأطفـال تلك الفئـة الفرز، والتكديس، والرص، والتشـبيك فهي مناسـبة لهم. وهم يسـتمتعون أيضاً بلعب الرمل والماء، فهـي تعطيهـم العديد من الفرص للإكتشـاف، واللُّعب ذات الصـلة بها مثـل قوالب الرمل، وأدوات الحفر، والسكب. الأطفال أيضاً يمكنهم التعامل مع لُعب الفقاعات ومحاولة تفجيرها بمساعدة الكبار، تلك اللُّعب يجب أن تكون ذات حلقة كبيرة القطر، ومقبض صلب.

عامان:

يهتـم الأطفـال فـي تلـك الفئة العمريـة باللَّعب التمثيلـي والرمزي. وهذه أيضـاً مرحلة النشاط الحركي، واكتسـاب القوة، ومهارات جديدة، ونمو إجمالي للمهارات الحركية، وهم يسـتطعون المشـي، والقفز، والجري، والتوازن فهو جيد نوعا ما، ويصـبحون أكثر مهارة في استخدام عضلاتهم الدقيقة، وتحسن مهاراتهم اليدوية.

ويعتبر اللعب الاجتماعي أكثر شـيوعاً، فهم أكثر قدرة على التواصـل مع بعضهم البعض فـي مجموعة، ولهذا السـبب ولأسـباب أخرى ينمو وعي الطفـل وفهمه وإدراكـه لما يتعلمه، وقدرته على مراقبة ذاته، وهي بدايات لما يسمى ما وراء المعرفة. فالأطفال هنا تعدوا مرحلة الاستكشـاف الأولي إلى أبعد من ذلك. وهم يبدون اهتماماً بالأماكن المغلقة، ولُعب الأنفاق، وبيوت الدمى، ولُعب الركوب، والمركبات، والعجلات.

اليدويات والمرايا لتلك الفئة يمكن أن تكون على درجة عالية من الواقعية، وما تزال بنفس خصائص الفئة العمرية السابقة.ولأن اللُّعب قريبة من الواقع ، يمكن استخدام كافة الألوان فـي لُعـب أطفال تلك الفئة. وتتضـمن تلك اللُّعـب (المرايا، والكرات خفيفة الـوزن، واللُّعب متعددة الملامس، واللُّعب متعددة الحواس، والألواح اليدوية،ومراكز النشاط، ولُعب الملابس، والدمى المخملية، ولُعب الضغط والرنين، ولُعب التشابك، والتصنيف،والتكديس، والنطاطة، واللُّعـب المتأرجحة « الحصـان الهزاز»، ولُعب الأنفاق، واللُّعـب القابلة للنفخ ، وألعاب الرمل والماء). و يجب أن تكون المرايا الصغيرة ذات مقابض مناسبة، مع حواف ناعمة.

ويستمتع أطفال تلك المرحلة بلُعب الفرز، والتكديس، والرص، والتشابك، والكثير من الأنشطة المعقدة، والألواح اليدوية، والقذف، والدفع، وهم يستمتعون أيضاً بلُعب الرمل والماء، فهي تعطيهم العديد من الفرص للإكتشاف. هؤلاء الأطفال يصبحون أكثر نجاحاً في تفجير الفقاقيع والاستمتاع بذلك، بل يبدأون في استخدام لُعبة الفقاعات بأنفسهم.

بعد عمر العامين، يبدأ الأطفال في الانخراط في اللّعب الرمزي، ويستمتعون باللّعب الدرامي، والبناء. ولذلك اللّعب الاستكشافي المبكر لم يعد مناسباً لمعظمهم.

جدول (3) المرايا، اللُّعب المُعلقة، واليدويات
MIRRORS, MOBILES, & MANIPULATIVES

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8 : 11 شهر
حجم الأجزاء* *Size of Parts	تتناسب مع المجال البصري للرضيع، صغيرة ليتمكن من القبض عليها، إن كان القصد منها التعامل اليدوي		
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة الزوايا والحواف، سهل القبض عليها، إن كان القصد منها التعامل اليدوي		
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	خفيفةالوزن، مرنة، قابلة للغسيل		

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8 : 11 شهر
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills *Required	يصل إلى الشئ يقبض علي/ يمسك التعامل الفمي	التناسق بين العين واليد قادر على الجلوس بمفردة عن 6 شهور. يمسك، يقبض علي، ينقل الأشياء من يد إلى الأخري	زيادة التنقل، السرعة، الزحف، الوقوف، بداية المشي يقبض على & يصافح ممارسة مهارات حركية مثل القبض علي، الدفع، السحب، الربت، الضغط لإحداث صوت، اللف للبحث عن شيء.
اللون / التباين* *Color/Contrast	لامع، جذابة، تباين لوني عال، أنماط للوجوه		
السبب والنتيجة *Cause & Effect	لا يستطيع فهم السبب تماماً، ولكنه يستمتع بها، ويفضل علاقات السبب والنتيجة البسيطة		يبدأ فهم علاقات السبب والنتيجة البسيطة، وضوح علاقات السبب والنتيجة هي الأفضل.
العناصر الحاسية Sensory Elements	المرئية: الأشياء التي تتحرك ببطء متعددة الطبقات الصوت الهادئ، متوسط الارتفاع، مفاجئ، شديد		صور لأشياء مألوفة صوت، ضوء، حركة
مستويات الواقعية / التفاصيل level of realism/ detail			
اللعبة / الوسائط Toy/ Media			
كلاسيك / أصالة اللّعبة classic			

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8 : 11 شهر
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	البحث عن العناصر الحاسية المتعددة الجذابة: يستمتع بالموسيقي يستكشف الأشياء يدوياً& يتعلم من خلال ردود الأفعال قادر على الوصول إلي& يمسك بالأشياء عن 3 شهور من الميلاد يركز لحوالي 8 بوصات من وجهه،وبنهاية تلك الفتري يستطيع الرؤيا لعدة أمتار	زيادةالاهتمام بالبيئة المحيطة المحيطة من خلال التعامل مع اللُعب. اللُعب الفمية & التسنين (العضاضات) يبدأ بالدفع باليدين والركبتين، والوقوف عن 5أشهر. يبدأ فهم أشياء عن الديمومة.	يمكنه المسك بشيئين بيدية ولكنه لايستطيع التناسق بينهما فهمه لديمومة الأشياء أكثر وضوحاً
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	مريا معلقة بإحكام على الحوائط، أو ملحقه بالأسرة، لُعب معُلقه بالأسره مع موسيقي وحركة. اللُعب السنية العضاضات الخشاخيش كرات خفيفة الوزن (موسيقي، أجراس... لُعب متعددة الملامس لُعب متعددة الحواس صالات الرياضة (الجامينزيوم) لُعب البساط (الحصائر) الدمي القماش / المخملية دمي تصدر صوتاً عند الضغط أو الركل	اللُعب المعلقة إلى 5أ شهر ← مرايا يدوية (عند 6شهور) لُعب تصدر صرير عند الضغط عليها حلقات بلاستيك حلقات بلاستيك متشابكة	← لُعب التعشيق، التصنيف، التكديس، لُعب النطاطه، لُعب الحلقات والاسطوانات، حبات كبيرة من حلقات البلاستيك.

جدول (4) المرايا، اللُّعب المُعلقة، واليدويات
MIRRORS, MOBILES, & MANIPULATIVES

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
حجم الأجزاء* *Size of Parts	صغيرة ليتمكن من القبض عليها وحملها، إن كان القصد منها التعامل اليدوي		
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة الزوايا و الحواف، سهل القبض عليها، إن كان القصد منها التعامل اليدوي		
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	خفيفةالوزن، مرنة، قابلة للغسيل		
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills *Required	تزداد مهارة المشي تزداد المهارات الحركية مثل السيطرة عليها المسك، القبض. الدفع، السحب، الضغط، الربت، البحث عن الأشياء، يصافح، الدوران، اللف، يتزحلق،	تطور جديد في المهارات الحركية يظهر في حركات المشي أكثر استقراراً. استكشاف مهارات حركية جديدة مثل القفز، الجري، والتوازن. ظهور مهارات حركية جديدة أكثر تطوراً	ظهور مهارات حركية جديدة أكثر القفز، الجري، والتوازن. المهارات الحركية في تطور مستمر يمكنه تحريك أصابعه بشكل مستقل عن بعضها البعض.
اللون / التباين* *Color/Contrast	لامع، جذابة، تباين لوني عال. أنماط عالية التباين أنماط للوجوه		كل الألوان، بما في ذلك الباستيل، والألوان القاتمة أقل جاذبية
السبب والنتيجة *Cause & Effect	العلاقات بين السبب والنتيجة واضحة جدا		

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
العناصر الحاسية Sensory Elements	المرئية: الأضواء / الحركات، يدويه الصوت متوسط الارتفاع، مفاجئ، شديد	⟵	⟵
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللعبة / الوسائط Toy/ Media			
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	البحث عن العناصر الحاسية المتعددة الجذابة: مثل استكشاف الأشياء يدوياً& لفظي يزداد الفضول & يحب الاستكشاف يبدأ في تحديد لُعبه بنفسه. يستخدم كل حواسه لاستكشاف العالم من حوله، الرؤيا، السمع، اللمس، التذوق، الشم	⟵ يستطيع تحديد لُعبة بنفسه اللّعب الاجتماعي جنباً إلى جنب (اللّعب الموازي)	⟵ اللّعب الاجتماعي (الفردي، مجموعة) يبدأ في تخطي اللّعب الاستكشافي المبكر إلي ماوراء ذلك. اهتمام متزايد بالأماكن المغلقة، لَعب الأدوار، لُعب الركوب.

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	مريا معلقة بإحكام على الحوائط، مرايا يدوية ذات حجم مناسب كرات خفيفة الوزن (موسيقي، أجراس... لُعب متعددة الملامس لُعب متعددة الحواس مراكز نشاط الدمي القماش / المخملية دمي تصدر صوتاً عند الضغط أو الركل لُعب التصنيف، التكديس، المتشابكة (التعشيق) اللعب النطاطه. لعب قابلة للنفخ لُعب الرمل والماء لُعب الركوب(الحصان الهزاز) الأنفاق، الفقاعات مع البالغين	كل الأمثلة في الفئة السابقة	كل الأمثلة في الفئة السابقة

♦ لُعب الدفع والسحب
PUSH & PULL TOYS

لُعب الدفع والسحب مهمة لتحفيز الأطفال للحبو أو المشي، وغالباً ما تستخدم لُعب لهذا الغرض مصحوبة بسلسلة أو مقبض، وتزود بعجلات بسيطة من نوع مناسب للفئات العمرية أقل من ستة شهور، لا يستطيعون الجلوس بدون مساعدة، ومعظمهم يكون غير قادر على الحركة حتى حوالى سبعة شهور، لذلك فإن لُعب الدفع والسحب غير ملائمة عموماً لمعظم الأطفال الذين تقل أعمارهم عن 6 أو 7 شهور، حيث إن تلك اللُّعب تكون أكثر ملاءمة للأطفال الحبو، والدارجين، أو المبتدئين.

وينبغي التأكيد في المقام الأول على الخصائص التالية عند تحديد مدى ملاءمة لُعب الدفع والسحب لأعمار محددة:

اللون / التباين	Color/Contrast
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
مستوي الواقعية/ التفصيلات	realism/detail level of

إن ترتيب الخصائص المذكورة أعلاه لا يشير بالضرورة إلى أولويات محددة، على اعتبار أن ذلك يمكن أن يتغير مع التقدم في العمر. وفي هذا الصدد نحاول إيجاد علاقة ما بين خصائص تلك اللُّعب، وخصائص الأطفال في مختلف الفئات العمرية. وتلك تتضمن وصفاً لأنواع لُعب الدفع/ السحب المناسبة لفئة عمرية محددة.

من 4 إلى 7 شهور

في هذا العمر، معظم الرضع يتم توجيههم في بيئات تحتضنهم، ويؤدون أفعالاً بسيطة تكرارية مع الكبار، ومع الأشياء، ومع لُعب يتفاعلون معها. ويتعلمون كيف يصلون إليها، والقبض عليها، ودفعها، وجذبها، والضغط عليها، والنقر عليها..... يمكنهم الجلوس بدون مساعدة حوالي 6 شهور، وبعض الأطفال يبدأون الحبو، والوقوف مع الدعم في 8 شهور.

ولُعب الدفع التي تناسب الرضع من 6 ، 7 شهور ينبغي أن تكون مستديرة، وقوية، وسهلة التدحرج، وذات ألوان براقة وزاهية، كما تشمل تبايناً لونياً عالياً، وتكون قابلة للغسيل.

أما علاقات السبب والنتيجة فهي بسيطة، فالضوضاء قد تجذب الرضيع حين دفع اللُّعبة، ويفضل أن تكون أصواتها رقيقة، وبعيدة عن الصوت العالي. أما التفصيلات الواقعية فليست مفضلة في هذا العمر. وعموماً فإن هؤلاء الأطفال يفتقرون إلى المهارات الحركية الدقيقة، التي تساعدهم على استخدام مقابض اللُّعب، وسلاسلها.

من 8 إلى 11 شهرا

في هذا العمر، يصبح هؤلاء الرضع أكثر قدرة على الحركة، ويصبح سلوكهم أكثر توجهاً نحو الهدف، والأشياء التي في بيئاتهم تجذبهم بسبب الزيادة في نموهم البدني، والمعرفي، وتتزايد مهاراتهم الحركية والمعرفية جنباً إلى جنب، وذلك لفهم علاقات السبب والنتيجة، إلا أن فهم تلك العلاقات مايزال بسيطاً وفي بدايته. ونظراً لتزايد نمو المهارات الدقيقة التي تتمثل في القبض، والدفع، والسحب، والضغط، والنقر، والهز، وغيرها... .فإن ذلك يتطلب لُعب متعددة الحواس لتلك الفئة العمرية. وعمومًا فإن خصائص لُعب الدفع والسحب لتلك الفئة العمرية تماثل الرضع الأصغر منهم عمراً. وينبغي تنشيط لُعب السبب

والنتيجة بحركات بسيطة ومباشرة، وأن تتبع النتيجة مباشرة السبب ، حيث إنه إذا طالت الفترة الزمنية بينهم فإن الطفل يكون غير قادر على ربط السبب بالنتيجة.

والتفصيلات الواقعية غير مفضلة لهذه الفئة العمرية ، وكذلك اللُّعب ذات المقابض والسلاسل غير مناسبة أيضاً لهم، حيث إن لديهم بالفعل القدرة على قبض ومسك الشيء، إلا أن عملية التناسق لديهم غير ناضجة حتى يتم التركيز على المقبض أو السلسلة المصاحبة للُّعبة.

من 12 إلى 18 شهرا

ينمو الدارجون في تلك الفئة العمرية على نحو متزايد، وينمو لديهم الفضول والاستكشاف، وإن تمكنهم في المشي يساعدهم على ذلك، واختيار اللُّعب التي تناسبهم تقع في إطار تفضيلاتهم، ولم يعد الأمر مجرد اللَّعب بتلك الأشياء، وبالرغم من كونهم أصبحوا أكثر مهارة في المشي، إلا أن أقدامهم لاتزال غير مستقرة، وغالباً ما يفقدون توازنهم. إلا أنهم عموماً ينخرطون في الأنشطة التي تنمي قوتهم. وبشكل عام فإن لُعب الدفع / السحب للدارجين من 12 إلى 18 شهراً لديهم خصائص مشابهة للأطفال الرضع الأصغر عمراً. ومع ذلك هؤلاء الأطفال لديهم القدرة على التعامل مع مقبض اللُّعبة، وكذلك مسك الحبل المتصل بها، ولا سيما وإن كان ذلك يساعدهم على الاستقرار أثناء المشي، إلا أنهم يظلون غير قادرين على سحب اللُّعب المتصلة بحبال بدون دعم، فهذا النوع من اللُّعب يتطلب أن تكون مهارة المشي أكثر تقدماً، وموضع الكتف أثناء المشي أكثر استقامة، وتكون اللُّعبة صغيرة متصلة بحبل قصير حتى يتمكن الدارج من استخدامها.

من 19 إلى 23 شهرا

يظهر التفكير التمثيلي والرمزي في تلك الفئة، لأن ذلك وقت النشاط البدني الكبير، الذي يمكن الأطفال من اكتساب القوة والمهارة في حركاتهم الغليظة. لقد أصبحوا الأن أكثر ثقة واستقراراً في المشي، واستكشاف مهارات بدنية أخرى مثل التوازن، والقفز، والجري. وبالإضافة إلى ذلك فإن بدايات اللَّعب الاجتماعي يكون من سمات تلك الفئة العمرية، فالأطفال يكونون أكثر قدرة على التواصل مع بعضهم البعض، والبدء في اللَّعب جنباً إلى جنب.

أما فيما يخص لُعب الدفع والسحب، فيمكن أن يتضمن بعض التفصيلات الواقعية،

وأن تكون مقابض اللُّعب صلبة، ومثبته جيداً، وأن تشمل اللُّعبة حبالاً، أو سلاسل، بالإضافة إلى أن يكون وزن اللُّعبة مناسباً لكي تساعد الطفل على دفعها أو سحبها دون أن تنقلب أثناء الاستخدام، بمعنى أن يراعي مصممو تلك اللُّعب مركز الثقل في تصميمها.

عامان

يهتم أطفال العامين باللَّعب التمثيلي والرمزي، وتزداد أنشطتهم البدنية بصورة كبيرة، كما تزداد مهاراتهم الحركية الغليظة، ويمكنهم المشي، والركض، والقفز، والتوازن بصورة مناسبة تماماً. كما تتميز تلك الفئة العمرية بسمات اللَّعب الاجتماعي، ويكون الأطفال أكثر قدرة على التواصل مع بعضهم البعض، ويتفاعل كل واحد مع الآخر، أو في مجموعات.

فيما يخص لُعب الدفع/ السحب يمكن أن تتضمن تفصيلات واقعية، واستخدام كل الألوان تقريباً، وينبغي أن تكون اللُّعب مستديرة، وقوية، وقابله للغسيل، وألا تكون مغالية في الصوت أو البريق، أو أي إشارة تدل على المبالغة، وينبغي أن تكون اللُّعب ثقيلة، بحيث لا ترفع من الأرض، حتى يستطيع التحكم فيها من خلال الدفع والسحب، وينبغي أن يراعي أيضاً مركز الثقل لكل لُعبة، للتأكد من أنها أكثر استقراراً ومناسبة لهؤلاء الصغار. وحيث إن الأطفال الأكبر عمراً ينخرطون في لُعب التظاهر، فينبغي توفير لُعب السيارات، وعربات اليد، والمكانس الكهربائية، على أن يتوفر فيها الاستقرار التام، حتى يتعامل الطفل معها بالشكل المناسب أثناء اللَّعب التظاهري.

جدول(5) لُعب الدفع والسحب PUSH & PULL TOYS

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8 إلى 11
حجم الأجزاء* *Size of Parts		سهولة الدفع / السحب (7:5) بوصه	
شكل الأجزاء Shape of Parts		مستديرة الحواف والزوايا	
عدد الأجزاء Number of Parts		واحدة	
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials		ناعمة قابلة للغسيل	

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8 إلى 11
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills *Required		الوصول للُعبة يمسك بها تناسق بين العين واليد قادر على الجلوس بدون دعم في 6 شهور.	زيادة القدرة على التنقل، الحبو، الحركة المشي & التجوال يمكنه المسك أو القبض & المصافحة ممارسة المهارات الحركية مثل المسك، الدفع، السحب، الربت، التكديس
اللون / التباين* *Color/Contrast		لامع، جذابة، تباين لوني عال. أنماط عالية التباين	
السبب والنتيجة *Cause & Effect		العلاقات بين السبب والنتيجة بسيطة وواضحة	بداية فهم العلاقة بين السبب والنتيجة
العناصر الحاسية Sensory Elements		المرئي يدوي الصوت: الهادئ، متوسط الارتفاع، مفاجئ، شديد	←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of		التفصيلات الواقعية ليست مفضلة أو ضرورية هنا	
اللعبة / الوسائط /Toy Media			
كلاسيك / أصالة اللّعبة classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللّعب التعليمية educational			

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 7:4 شهور	من 8 إلى 11
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	البحث عن العناصر الحاسية المتعددة الجذابة: مثل استكشاف الأشياء يدوياً & لفظياً زيادة الفضول & وحب الاكتشاف يبدأ بتحديد لُعبه بنفسه. يستخدم كل حواسه لإستكشاف العالم: البصر، اللمس، التذوق، الشم، السمع	← يحدد لُعبة بنفسه اللعب الاجتماعي جنباً إلى جنب (اللّعب الموازي)	← اللعب الإجتماعي (الفردي، ومجموعة) يزداد اهتمامه لُعب الركوب
أمثلة من اللّعب Examples of Toys	لُعب الدفع مع مقابض لُعب السحب لُعب سحب مع حبال قصيرة (يستخدمها وهو جالس)	← لعب سحب مع حبال	← لُعب سحب ودفع تشبه الأشياء الحقيقية ، يتظاهر بأنه يقود عربة صغيرة، عجلة...

جدول(6) لُعب الدفع والسحب PUSH & PULL TOYS

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 23:19 شهور	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة الحواف والزوايا قاعدة عريضة، جوانب منخفضة	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts	قليلة		
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts			

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
المواد Materials	ناعمة قابلة للغسيل ثابت، ثقيلة مقاومة للإنقلاب		←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills *Required	زيادة مهارات المشي العمل على تحسين التناسق الحركي يشتمل علي: يمسك / يترك الدفع / السحب، الضغط لإصدار صوت، الربت، التكديس، المصافحة، الدوران	← مهارات حركية جديدة، أكثر ثباتاً واستقراراً في المشي اكتشاف مهارات حركية جديدة مثل القفز الجري، التوازن أكثر مهارة في استخدام لُعب الدفع/ السحب (كان يسحب لُعبة للخلف)	← زيادة افي القدرة الحركية، ومهارات المشي، الجري، القفز، وإتزان أعلي تحسن في المهارات الحركية اليدوية يمكن تحريك الأصابع بشكل مستقل عن بعضها البعض
اللون / التباين* *Color/Contrast	لامع، جذابة، تباين لوني عال. أنماط عالية التباين	←	كل الألوان، يشتمل على الباستيل، الألوان القاتمة أقل جاذبية
السبب والنتيجة *Cause & Effect	العلاقات بين السبب والنتيجة واضحة		
العناصر الحاسية Sensory Elements	المرئي يدوي الصوت: الهادئ، متوسط الارتفاع، مفاجئ، شديد	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of	قد يتم التعرف عليها، ولكن التفاصيل الواقعية ليست ضرورية	واقعية إلى حد ما، ولكنها بسيطة، وبدون تفاصيل	يمثل بوضوح الشئ المقصود، ولكن بدون شرح للتفاصيل
اللعبة / الوسائط Toy/ Media			
كلاسيك / أصالة اللّعبة classic			

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior		البحث عن العناصر الحاسية المتعددة الجذابة: مثل الاستمتاع بالموسيقي، التأثيرات الصوتية استكشاف الأشياء يدوياً & لفظياً رد الفعل أكثر وضوحاً وتوجهاً أثناء استخدام اللُعب ذات المقابض اللُعب الفمية، والتسنين العضاضات	← يمكنه المسك بشيئين بيدية معاً ولكنه لايستطيع التناسق بينهما
أمثلة من اللُعب Examples of Toys		لُعب الدفع صغيرة، مستديرة تبدأ في حوالي 6 شهور سيارات بسيطة، أو حيوانات ذات عجلات تبدأ في حوالي 6 شهور	

♦ قائمة باللُّعب الواردة في الفصل السابع

أولاً: المرايا، والمعلقات، واليدويات

	المرايا Mirrors
	موبيل (اللُّعب المعلقة) Mobiles
	لُعب التسنين « العضاضات» Teething toys
	الخشاخيش / جلاجل Rattles
	كرات خفيفة الوزن Lightweight balls

لُعب متعددة الملامس للرضع Multi-textured infant toys	
لُعب متعددة الحواس للرضع Multi-sensory infant toys	
صالات النشاط الرياضي « جيمانزيوم « Activity gyms	
لُعب البُساط Play mats	

	لُعب القماش والمخمل / الوبر Cloth and plush toys
	لُعب الضغط والصرير Squeeze and squeak toys
	Plastic discs on a ring الحلقات البلاستيكية
	حلقات متشابكة من البلاستيك Interlocking plastic rings

لُعب التعشيق، والفرز، والرص Nesting, sorting, and stacking toys	
اللُّعب المنبثقة « النطاطة» Pop-up toys	
لُعب كرية الشكل Roly-poly toys	

Large beads on rings حبات كبيرة في حلقات	
Plastic keys on rings مفاتيح بلاستيكية في حلقة	
Inflatable toys لُعب قابلة للنفخ	
Sand and water toys لُعب الرمل والماء	

اللُّعب المتأرجحة « Rocking toys	
لُعب الأنفاق Tunnels	
لُعب الفقاقيع Bubbles	

ثانياً: لُعب الدفع والسحب

لُعب الدفع بدون أسلاك أو مقابض Push toys without cords or handles
Push toys with handles لُعب الدفع بمقابض
لُعب السحب بمقابض وأسلاك Pull toys with handles and cords
لُعب الدفع والسحب مماثلة لأشياء حقيقة Push and pull toys that resemble real life objects

الفصل الثامن

8

لُعب الكتل والبناء

- لَعب التشييد
- الكتل
- مواد البناءالمتداخلة

لُعب الكتل والبناء

♦ لَعب التشييد
CONSTRUCTION PLAY

يظهـر الأطفال فهمهم الرمـزي للعالم خلال لَعبهم من 19 شـهراً، ويعرف البناء كنوع مـن اللَّعـب التمثيلي. فـي لَعب البناء تسـتخدم الكتل، أو مواد بناء أخـرى لتمثل الواقع، مثل الجسور، والقلاع، الأبراج ، والكباري.

بينما الرضـع بإمكانهم القبض على الكتل في مرحلة مبكرة جداً، إلا أن المراحل الأولى للَّعـب البنـاء يبدأ في حوالي 19 شـهرا. ومع مرور عـام، تزداد أبنيتهم تعقيـداً، وفي عمر 6 سـنوات تقريبـاً، يبدأ اهتمامهم بلَعـب البناء في الانتقال من البنـاء بالكتل إلى بناء أكثر تعقيداً باستخدام المواد المتداخلة أو المتشابكة.

جدول (1) الكتل Blocks

Foam Cube Blocks	مكعبات من الفوم
Hollow Blocks	الكتل المفرغة
Letter & Number Blocks	كتل الأرقام والحروف
Motorized Bumble, Bounce, and Vibrating Blocks	الكتل الميكانيكية
Nesting Blocks	كتل التعشيش
Pillow Blocks	كتل الوسائد
Plastic Blocks	الكتل البلاستيكية
Plastic-Coated Soft Cube Blocks	كتل بلاستيكية ناعمة
Problem Solving Blocks	كتل حل المشكلات
Rattle/Jingle Blocks	كتل الصليل
Stacking Blocks	كتل التكديس
Table Blocks	كتل المنضدة
Talking Blocks	كتل الحديث
Wooden Kindergarten Blocks	كتل رياض الأطفال الخشبية

جدول (2) مواد البناء المتداخلة Interlocking Building Materials

كتل القوالب	Brick Connecting Pieces
بازل ألواح الفوم	Foam Puzzle Mats
مجموعة الوصلات (الثقوب، الشرائح)	Holes/Slats/Casing Connecting Sets
نماذج	Model Kits
صواميل، ومزالج	Nuts & Bolts
خرز	Snap-Lock Beads
مجموعات اللوجو الخشبية	Wooden Log Connecting Set

♦ الكتل BLOCKS

يسهم لَعب البناء في النمو والتعلم، ويزيد من كفاءة الأطفال. ويمكن أن يتسم بعدم وجود شكل تنظيمي واحد، وتحدد المواد إلى حد كبير نظام اللَّعب. ويمكن تعريفه ببساطة: بأنه يشتمل على استخدام مواد مثل الكتل لتشييد شيء ما. وعادة يبدأ لَعب البناء الحقيقي في مرحلة مبكرة حوالي عامين، ويستمر حتى مرحلة البلوغ. وينتقل الأطفال الصغار من مجرد التعامل اليدوي البسيط مع المواد والأشياء، إلى استخدام المواد بفاعلية لبناء شيء ما ، وفقاً لخطة عقلية مسبقة. وهم يتعاملون مع الأشياء والمواد بغرض خلق شيء ما مثل الأبراج، والمنازل.

حتى عمر 19 شهرا، تستخدم الكتل في المقام الأول بغرض القبض أو مسك أشياء من البيئة وليس لغرض البناء بالمعنى الحقيقي. معظم كتل البناء مناسبة للأطفال في عمر 19 شهرا، وأيضاً الأطفال الأكبر عمراً، مع مواد مختلفة بالأخص في الحجم والشكل.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص التالية عند تحديد مدى ملاءمة اللُّعب لهذا العمر.

متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
عدد الاجزاء	Number of Parts
حجم الاجزاء	Size of Parts
المواد	Materials
السبب والنتيجة	Cause & Effect
العناصر الحاسية	Sensory Elements
شكل الأجزاء	Shape of Parts

ترتيب الخصائص السابقة لا يشير إلى أولوية معينة، لأن هذا يمكن أن يتغير بتقدم العمر. والجزء التالي يصف العلاقة بين خصائص تلك اللُّعب، وخصائص الأطفال في مختلف الفئات العمرية. وهذا يتضمن وصفاً لأنواع الكتل المناسبة لمارسات كل فئة عمرية.

من الميلاد إلى 3 شهور

يقتصر لَعب هذه الفئة العمرية على ردود الأفعال، حيث يتعامل الأطفال في هذه المرحلة من خلال أفواههم، لذا ينبغي أن تكون القطع كبيرة الحجم حتى لايستطيعوا وضعها في أفواههم. وقبل 3 شهور معظم الرضع لا يمتلكون القدرات البدنية التي تمكنهم من مسك الأشياء أو التعامل معها. وخلال الأشهر الأولى من العمر يستخدم الرضع قدراتهم البصرية للمشاركة في اللَّعب. وأشارت الأبحاث أن الرضع يمكنهم التمييز بين اللونين الأحمر، والأخضر، حتى عند الميلاد، وفي خلال شهرين من العمر تعمل كل مستقبلات الألوان. وقبل 3 أشهر من العمر يفضل الرضع الألوان الأحمر، والأزرق، والأخضر، والأنماط المتباينة للغاية في المجسمات. خاصة الكتل ذات اللونين الأصفر، والأحمر الزاهية، وذات التباين البصري العالي، فهي الأكثر جاذبية لهؤلاء الأطفال.

تصنع الكتل من مواد لينة، وناعمة، ومخملية مثل (الفوم، الوسائد)، أو المغطاة بالبلاستيك أو القماش المناسب لهؤلاء الرضع، وتكون حوافها مستديرة وناعمة حتى نتجنب إصابات محتملة للعين.

من 4 إلى 7 شهور

في هذا العمر. تتطور حركات ردود الأفعال غير الإرداية، إلى حركات موجهة ظاهرياً. ومع نضج الطفل، يتبع طرقاً مختلفة للتفاعل مع البيئة، منها المسك، والقبض، والدفع، والسحب، والهز، للوصول إلى شيء ما، وهو يتقن القدرة على المسك عند حوالي 6 شهور، حيث يمكنه التعامل اليدوي مع الكتل. ويمسك الرضيع بالكتل وتلقائيا يضعها في فمه، لذلك يجب تصميم كتل تتجنب خطر الاختناق، وما زالت المهارات الحركية أولية في تلك الفئة، لذلك يجب أن تصمم الكتل بحيث يسهل الإمساك بها، فعلى سبيل المثال تصنع الكتل (أقل من 4 بوصات)،

ويجب أن تصنع الكتل من مواد وثيرة، وناعمة، حتى تكون آمنه لعيون ووجوه الأطفال.

بصرياً، تتسق قدرات هذه الفئة العمرية مع الفئة الأصغر عمراً، فهم يفضلون اللون

الأحمر، والأصفر، والأنماط.

يستخدم الأطفال في الفئة العمرية من 4 إلى 7 شهور الكتل في اللّعب الاستكشافي، بدلاً من لَعب البناء الحقيقي. ويجب أن تصنع الكتل أيضاً من مواد وثيرة، وناعمة ، من البلاستيك المجوف، والفوم ، وكتل أكبر من(3 بوصات) ، مع حواف مدورة، وتناسق لوني من الأحمر، والأصفر لتكون مناسبة لهؤلاء الأطفال.

من 8 إلى 11 شهرا

أصبحت حركات الأطفال في هذه الفئة العمرية أكثر توجهاً، وأصبح هناك تناسق بين العين واليد أكثر دقه، وتتطور قدراتهم المعرفية لفهم العلاقات البسيطة بين السبب والنتيجة، هذا جنباً إلى جنب مع تطور المهارات الحركية، لذا يجب إعداد مجموعة من الكتل جذابة للغاية، ولينة، مع أجراس أو جلاجل داخل الكتل، وستكون جذابة، ومحفزة لتلك الفئة العمرية.

كما يستمتع أطفال هذا العمر بالكتل التي تعمل بالبطارية، فترتد، وتنضغط، وتهتز، وتضيء، عند التعامل معها، ومع تطور المهارات الحركية يكون التعامل مع تلك الكتل جذاباً جداً.وهذ النوع من الكتل يصنع من (البلاستيك المجوف أو الفوم المرن) ، ويجب أن تكون ما بين (3: 5 بوصات) ليتمكن من مسكها، وحملها. ولا تستخدم مع الكتل مكملات حتى الأن، فلا يتم وضع اللُّعب الاستكشافية السابقة(المرايا، اللُّعب المعلقة، واليدويات) مع الكتل، فالرضع لا يحتاجون إلا عدداً قليلاً من الكتل، وليس تشكيلة واسعة.

كلما زادت براعة الأطفال زادت إمكانية إصابتهم ، والرضع يمكنهم حمل شيئين بين أيديهم في آن واحد، مما يضاعف الخطر من إصابة إلى إصابتين معاً، وبالتالي يجب أن تكون تلك الكتل ناعمة، ولينة، وأكبر من 3 بوصات حتى لايختنق بها، وأن تكون مستديرة الحواف، ليسهل مسكها، وأن تكون ملونة، ومتعددة الحواس. وينجذب هؤلاء الأطفال بشكل خاص إلى الكتل المزودة بالصوت. وتكون الكتل مكعبة الشكل، ليسهل حملها، وفرقعتهما معاً لتصدر صوتاً. والكتل هنا يمكن أن تحمل مجموعة من الصور المألوفة من البيئة.

بشكل عام تعتبر الكتل الخشبية ثقيلة جداً لتلك الفئة، لذا يفضل أن تكون من البلاستيك الآمن أو الخشب الخفيف جداً .

من 12: 18 شهرا

يتميز أطفال تلك الفئة العمرية بالاستكشاف، والتجديد، وفضولهم الطبيعي يأتي نتيجة لقدرتهم على المشي مما أتاح لهم فرص الوصول إلى الأشياء، والتعامل معها. مع أن قدراتهم على المشــي ماتزال بسيطة، وغير مستقرة ، وقد يقعون مع خطواتهم الأولى في تلك المراحل المبكرة، لذلك يجب أن تكون الكتل مســتديرة الحواف، ولينة، ومصنوعة من القماش الناعم المتين، أو الأســفنج،أو المطاط، لتكون آمنة إذا ســقطت عليهم، وتلبــي إحتياجاتهم في ذات الوقت.

الكتــل الخشــبية، المعروفة بكتل مرحلة رياض الأطفال، ليســت مناســبة بســبب الوزن، والحجم، والحواف الحادة لتلك الفئة.

الكتــل يجــب أن تتراواح ما بين (2: 4) بوصــة لتكون مناســبة لتلك الفئــة، ليتمكن من حملها، ومســكها بسهولة. هؤلاء الأطفال أصــبحوا قادرين على جمع اثنين أو ثلاث كتل معاً، ممــا يجعلها جذابة جداً لهم. والدارجون أصــبح لديهم المهــارات الحركية، ومهارات التآزر اللازمة للتعامل مع الكتل، وأصبح لديهم مهارات معرفية ناشئة تمكنهم من التعامل مع الكتل بطريقة محددة سـلفاً. اهتمامات الرضــع/الدارجين بالاكتشــاف، يمكــن إدراجه مع اللَّعب بالكتل، فالكتل في ذاتها تحفز الفضول لديهم، بإعتبارها لُعباً استكشافية. فعلى سبيل المثال الكتل المجوفة، يتعامل معها الأطفال بإعتبارها أقفاصــاً يضــع فيها أشــياء، ويخرجها منها، وهــذا يكون جذاباً جداً لهــم. في هذا المدى العمري، تبدأ عمليات حل المشــكلات من خلال المحاولة والخطأ، ومن ثم الكتل تناســب تلك المهام. وتناســب الكتل الخشبية، والبلاستيكية الخفيفة الوزن الأطفال من عمر 11 شــهراً وكذلك الفئة من 12: 18 شــهراً. يمكن للأطفال استخدام كتل من (15: 25) قطعة، وهذا عدد مناسب جداً، والعدد الكثير لا لزوم له.

من 19 إلى 23 شهراً

تنشأ القدرة المعرفية، والتفكير الرمزي في الفترة من 19 إلى 23 شهراً، ونتيجة لذلك قد يبدأ الأطفال في اســتخدام الكتل للَّعب البناء الحقيقي. هؤلاء الأطفال قادرون الآن على تمثيــل الفكرة، والخيال، والإبداع في العمل، فقد يســتخدم مجموعة من الكتل لعمل برُج، أو قلعة، أو مصــعد، أو شــجرة، ولأن اهتماماتهم بالبناء بدأت تنمو، فيجب استخدام مجموعة من الكتل المتينة، والأكثر ثباتاً، والمصنوعة من الورق المقوى، والفوم السميك خفيف الوزن ، حتى يســتطيع أطفال تلك الفئة البناء بها، والتعامل معها بسهولة، ويجب أن تكون جذابة في

اللّعب، وتكون مستطيلة، أو مربعة الشكل، وحجمها من (4:2) بوصات. الكتل الثقيلة الوزن،لا تلقى اهتماماً من الأطفال، لأنها أكثر صعوبة في التعامل معها. وهدم الأبنية عند الإطفال مهم بنفس درجة البناء، ولذلك فالكتل الخفيفة مثل كتل البلاستك، والخشب، وكتل الطاولة الخفيفة هي المناسبة لتلك الفئة العمرية، على عكس كتل البناء الخشبية الخاصة بمرحلة رياض الأطفال. ويستخدم الأطفال مهارات التناسق الحركي أثناء العمل مع كتل الطاولة، كأن يقوم برص الأبراج. وكما ذكر سابقا، الكتل الخفيفة الوزن هي الأنسب. ومجموعات الكتل المناسبة، تتراوح ما بين (20: 40) قطعة، وهي كافية لانخراط هؤلاء الأطفال في لَعب البناء.

عامان:

لَعب البناء لأطفال العامين هو نفسه تقريبا لأطفال من 19 إلى 23 شهراً، فهم يستخدمون الأبنية من أجل التمثيل الرمزي، ويستمتعون بهدم أبنيتهم. والكتل المناسبة لتلك الفئة العمرية هي نفسها المناسبة للفئة العمرية من 19 إلى 23 شهراً. كتل الورق، والفوم، والخشب الخفيفية، مربعة أو مستطيلة الشكل، تكون بحجم من (4:2) بوصات. ومجموعات الكتل المناسبة، تتراوح ما بين (20: 40) قطعة، وهي كافية لانخراط هؤلاء الأطفال في لَعب البناء.

3 سنوات

يصبح لَعب البناء أكثر تقدماً مع أطفال الثلاث سنوات، فهم يقومون بإعادة بناء شيء شاهدوه، ويقومون بتحليل مكونات الشيء، وتصور كل جزء في علاقتة مع أجزاء أخرى. ويستخدم الطفل عبارات مثل « لا هذه لا توضع هنا «، « هذه توضع فوق هذه « غالباً ما نستمع لتلك العبارات من الأطفال وهم يبنون. فهم يعملون على حل مشكلات متعلقة بالمساحة، والوزن، والحجم، والفراغ. هؤلاء الأطفال مستعدون للمضي قدماً من استخدام كتل الورق إلى كتل الخشب من مختلف الأحجام، والأشكال، حتى يتمكنوا من بناء أشياء أكثر تعقيداً مثل الأبراج.

الكتل الخشبية الخاصة برياض الأطفال مناسبة الآن، والوحدة الأساسية لتلك الكتل 1×3×3 بوصة، وأبعاد الكتل الأخرى تكون مضاعفات أو كسور من تلك الوحدة الأساسية. وهناك مجموعات شاملة من الكتل تتضمن (وحدة، أو مضاعفات الوحدة في الحجم، فضلاً عن الإسطوانات، والكتل ذات الشكل المثلث، والكتل المستديرة الشكل، والأقواس، وغيرها)،

ومع ذلك الكتل المثلثة الشكل، والأقواس أو الأجزاء نصف المستديرة لا تستخدم مع هذا العمر. وتلك الكتل قد تكون لينة أو صلبة، والكتل الصلبة تكون أثقل وأكثر متانة ودواماً، وأكثر تكلفة، وتتمتع تلك الكتل بالجاذبية لأنها تفتقر إلى اللون، وبأشكال هندسية بسيطة بعيدة عن التعقيد، وهذه المجموعة تعطي الطفل فرصاً لإنشاءات عديدة مثل " الجراجات، والمطارات، والحظائر، وغيرها من الأشياء ". ويمكن زيادة عدد الكتل لتلك الفئة العمرية بما يتراوح مابين (60: 80) كتلة.

من 4 إلى 5 سنوات

خلال مرحلة ما قبل المدرسة، لَعب الكتل هو النشاط المهيمن على اللَّعب. والإنشاءات المعقدة بالكتل الخشبية، التي بدأت تظهر عند أطفال3 سنوات، وكانوا يستمتعون بها ، هي الأن أكثر دقة، وتعقيداً. وتظهر القصص الدرامية مصاحبة لأبنيتهم، بالإضافة إلى أن الأطفال يضيفون أشياء من خيالاتهم، وابتكاراتهم،مصاحبة للَّعب البناء. على سبيل المثال، يتم إضافة السيارات عندما يبنون جراجاً، أو حيوانات عندما يبنون مزرعة، والدمى والأثاث عند بناء منزل. فالأجزاء المضافة لكتل البناء، تكون جذابة جداً وتعمل جنباً إلى جنب مع الكتل، فهي مكملات (اكسسوارات) لها، مما يجعل لَعب البناء أكثر ثراءً، وتعقيداً، وأكثر متعة. ويفضل أن تكون كتل البناء لتلك الفئة من الخشب، ومن مختلف الأشكال والأحجام، والأطوال، والأشكال المتخصصة الأخرى، والأطفال في تلك الفئة يستطيعون التعامل مع كتل كثيرة العدد نسبياً من (80: 100) كتلة.

من 6 إلى 8 سنوات:

لَعب البناء من الألعاب الجذابة والشيقة جداً للأطفال في المرحلة الابتدائية المبكرة، ومن المفترض توفر تلك الكتل في الصفوف الابتدائية الأولى، فهي تزود الأطفال بخبرات تجمع ما بين المهارات البصرية، والحركية، مع القدرة على التخطيط لتنفيذ أفكارهم عبر سلسلة من الخطوات التنفيذية. المهارات الحركية، والتناسق بين العين واليد، وحركات الذراع، أصبحت أكثر دقة وقدرة على التحكم، وبالتالي أصبحت إنشاءاتهم أكثر تفصيلاً، وتعقيداً، فنحن الآن ننظر إلى أبنية على درجة من التعقيد.

نظراً لمستوى التطور والنمو لتلك الفئة، فالكتل هنا جذابة ومناسبة بشكل عام، وتشمل مجموعة متنوعة من مختلف الأشكال والأحجام والأطوال، والعديد من المكملات الأخرى. والأطفال يمكنهم التعامل مع مجموعة من (80: 100) كتلة. تلك المجموعات بمواصفاتها،

وخصائصــها مهمة لتلك الفئة، لعمل إنشاءات على مستوى التفكير الرمزي والتمثيلي، الذي نسعى إليه جاهدين.

من 9 إلى 12 سنه

في عمر 9 ســنوات، يعد لَعب البناء من الأنشــطة غير المألوفة، ومع ذلك الأطفال الذين يختارون قضــاء وقتهم للتفاعل مع الكتل التي لها خصــائص ومواصــفات كتل الفئة العمرية السابقة، هؤلاء يقومون ببناء إنشاءات معقدة. وأن توافر عدد كبير من الكتل (100) أو أكثر، للحفاظ على مســتوى أداء عال. وبصــفة عامة، تلك المجموعة تدخل أيضاً ضمن مجموعات البناء المتشابكة، التي سيرد وصفها لاحقاً.

جدول (3) ألعاب التشييد: الكتل
CONSTRUCTION PLAY: BLOCKS

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 7:4 شهور	من 8 إلى 11
حجم الأجزاء* *Size of Parts	سهلة المسك / كبيرة جداً حتى لايضعها بفمه	(4:3) بوصات	(5:3) بوصات
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة الحواف		
عدد الأجزاء* *Number of Parts	عدد كتل قليل حوالي 6 قطع، لايحتاجون إلى مجموعات كبيرة		
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts	كتل منفصلة(مفككة)، الأطفال غير قادرين على التعامل مع الكتل المتشابكة		
المواد Materials	ناعمة، مخملية، إسفنجية، تشبه المطاط مواد: خفيفة جداً، قابلة للضغط، لا الخشبية الحادة.	←	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills *Required	يمسك يضغط يعيد ترتيب	←	←

خصائص اللعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 7:4 شهور	من 8 إلى 11
اللون / التباين* *Color/Contrast	الألوان الزاهية، خاصة الألوان الأحمر، والأصفر، و عالية التباين، الأنماط	←	← صور أشياء مألوفة على الكتل
السبب والنتيجة *Cause & Effect	يستمتع بالكتل التي تصدر أصواتاً إذا إنضغطت، أو إهتزت		تلك الكتل توضح العلاقة بين السبب والنتيجة
العناصر الحاسية* Sensory Elements			يستمتع بالأصوات مثل الجلاجل، الخشاخيش ، الصرير
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللعبة / الوسائط Toy/ Media			
كلاسيك / أصالة اللُعبة classic			
الانسان الألي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	ردود أفعال تلقائية استخدام الكتل في الاستكشاف وليس البناء يبدأ في مسك الكتل في حوالي 3 شهور	يقوم بحركات متعمدة، وموجهه ظاهرياً ← يتقن القبض في حوالي 6شهور يستخدم فمه & اليد في التعامل مهارات حركية أولية، عدم انتظام في حركات الذراع	← يقبض على شيئين مرة واحدة، ويحدث بهم صوتاً بضربهما معاً، وغالباً ما يصدر أصواتاً أكثر تناسقاً أو تناغماً.

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8 إلى 11
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	مجموعات صغيرة من الكتل الناعمة، واللعينة، والمغلفة بالبلاستيك، وكتل الفوم، وكتل الوسائد.	←	← كتل ميكانيكية: التي تصدر أصواتاً، أو تهتز، أو تضئ. كتل تصدر رنين، أو جلجلة، كتل بلاستيك مجوفة تصدر أصوات صريراً

جدول (4) ألعاب التشييد: الكتل
CONSTRUCTION PLAY: BLOCKS

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	من 2: 4 بوصات		
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة الحواف	← كتل مربعة & مستطيلة	←
عدد الأجزاء Number of Parts	من 15: 25 قطعة ليست هناك حاجة لمجموعة كبيرة من الكتل	من 20: 40	←
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts	أجزاء منفصلة(مفتوحة) الأطفال غير قادرين على التعامل مع الكتل المتشابكة	يمكن البدء في استخدام الكتل المتشابكة مع نظم ربط بسيطة	
المواد Materials*	ناعمة، مخملية،إسفنجية، الفوم المطاطي خشب او فوم خفيف الوزن	مواد أكثر ثباتاً لبناء الأبراج مثل كتل الفوم السميك أو والورق المقوي ←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	يمسك التناسق الحركي بسيط للتعامل مع الكتل	← تناسق حركي لتكديس الكتل	←
اللون / التباين Color/Contrast			

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهور	عامان
السبب والنتيجة *Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللعبة / الوسائط Toy/ Media			
تقليدي / أصالة اللّعبة classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	إثارة ناشئة للإبتكار والاستكشاف قدرة على المشي إنخفاض في استخدام اللُّعب الفمية، يحل المشكلات عن طريق التجريب، الفضول الطبيعي	التفكير التمثيلي، والرمزي لُعب البناء الحقيقي أصبح طريق لإستخدام الكتل هدم الأبنية أصبح نشاط معروف	←
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	كتل الحديث كتل حل المشكلات كتل التركيب	كتل التكديس كتل المنضدة	←

جدول (5) ألعاب التشييد: الكتل
CONSTRUCTION PLAY: BLOCKS

خصائص اللعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	الوحدة الأساسية للكتلة 3⅓× 1½بوصة باقي الكتل تكون مضاعفات الوحدة الأساسي أو كسور الوحدة الأساسية	← تنوع في حجم وطول الكتل	←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	وحدة أساسي مربعة، ومضاعفاتها، مثلثات إسطوانات، أقواس أشكال هندسية بسيطة	← زيادة الاشكال الخاصة	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts	من 60: 80	من 80: 100	←	←
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/ Loose Parts				
المواد *Materials	كتل صلبة أو لينة الكتل الصلبة أكثر ثقلاً واستقراراً & وأغلي ثمناً	←	←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	تحسن المهارات الحركية اللازمة للتعامل مع الكتل الثقيلة	← تناسق حركي الذراع & الجسم	←	←
اللون / التباين *Color/Contrast	كتل غيرملونة			
السبب والنتيجة *Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements				

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail	كتل غير ملونة، وتراكيب معقدة	←	←	←
اللعبة / الوسائط Toy/ Media				
كلاسيك / أصالة اللّعبة classic				
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	إنشاءات متقدمة أكثر تبدأ من عمر عامين تحليل مكونات ما يريدون بناءه تصور كل جزء في علاقتة مع الآجزاء الأخري يعملون على حل مشكلات متعلقة بالمساحة، والوزن، والحجم، الفراغ	إحراز تقدم أكبر في الإنشاءات تظهر القصص الدرامية مصاحبة لأبنيتهم يضيفون مكملات للبناء مع الكتل	←	←
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	كتل رياض الأطفال الخشبية كتل الحروف والأرقام كتل المنضدة الكتل المجوفة	←	←	←

♦ مواد البناء المتداخلة
INTERLOCKING BUILDING MATERIALS

تعزز مواد البناء المتداخلة أو المتشابكة لَعب البناء، مثل كتل البناء الورقية، وكتل الوسائد. وتماثل مواد البناء المتداخلة، في طبيعتها كتل البناء العادية، لأنها قد تستخدم أيضاً في بناء مبانٍ مماثلة للموجودة في العالم المادي. ومع ذلك تختلف عن الكتل إلى حد كبير، فهي ترتبط أو تندمج، وتغلق، أو تظل في وضع معين. من خلال أساليب وأنماط الإتصال المختلفة، القطع ترتبط معاً وتظل متشابكة في إبداعات من المستحيل عملها بكتل البناء الكلاسيكية.

يبدأ لَعب البناء الحقيقي من عمر عامين ويستمر حتى مرحلة البلوغ. هذا اللَّعب يرتبط بتطور الأطفال، لأن انخراطهم في البناء يعد دليلاً على تقدمهم. حيث يتقدم الأطفال من مجرد التعامل مع الأشياء، والمواد في لَعبهم إلى نشاط، فهم يستخدمون تلك المواد وفقاً لخطة مدروسة في عقولهم مسبقاً، إذ يبدأون في استغلال تلك المواد لإبتكار شيء ما، مثل برج أو منزل.

الأطفال دون 19شهراً ، عادة ما يفتقرون للمهارات اللازمة للتعامل مع تلك المواد، واستخدامها بشكل فعال في أبنيتهم. ولذلك يبدأ النقاش هنا من 19شهراً.

وينبغي التركيز هنا على أهمية الخصائص التالية عند تحديد ملاءمة اللُّعب للفئات العمرية،

Interlocking/Loose Parts	الأجزاء المنفصلة / المتداخلة
Motor Skills Required	متطلبات النمو الحركي
Number of Parts	عدد الأجزاء
Size of Parts	حجم الأجزاء

ترتيب الخصائص المذكورة أعلاة لا يشير بالضرورة إلى أولوية محددة، لأن ذلك يمكن أن يتغير مع التقدم في العمر. والنقاش التالي يصف العلاقة بين خصائص تلك اللُّعب، وخصائص الأطفال في الفئات العمرية المختلفة، وهذا يتضمن وصفاً لأنواع من مواد البناء المتداخلة، وكيف يلعب بها أطفال الفئات العمرية.

من 19 إلى 23 شهراً

تبرز القدرة المعرفية للتفكير التمثيلي أو الرمزي خلال 19 إلى 23 شهراً، وكنتيجة

لذلك ينشأ لَعب البناء. ونظراً لتطور المهارات الحركية لتلك الفئة العمرية، فهم قادرون على التعامل مع تلك اللُّعب بسهولة، وتعد مجموعات الكتل المتداخلة مع أنظمة ربط بسيطة مناسبة تماماً لهم.

يستخدم أطفال تلك الفئة مجموعات كبيرة، وسميكة من قوالب البلاستيك، لتكديسها معاً بطريقة غير منتظمة، غالباً ما تكون تلك طريقتهم في التعامل مع الكتل.

ومجموعات البناء المتداخله بحجم 2: 4 بوصة، وبين 20: 30 قطعة من البلاستيك، هي الأنسب لتلك الفئة.

عامان

اللَّعب مع مواد البناء المتداخلة لأطفال العامين مناسبة، وبسيطة جداً كما هو الحال مع الفئة السابقة. وهم يشاركون في التمثيل الرمزي بتلك المنشأت، فكومة من القطع قد تمثل شجرة. لذلك مواد البناء المتداخلة المناسبة لتلك الفئة هي نفسها مواد الفئة العمرية السابقة بحجم 2: 4 ، بوصة، وبين 20: 30 قطعة من البلاستيك، وأطفال هذا العمر يمكنهم استخدام أدوات ربط بسيطة، ولكن لايستطيعون التعامل مع الوصلات الأكثر تعقيداً مثل تركيب المزاليج، والصواميل في كتلة خشب.

3 سنوات

يمكن لأطفال الثلاث سنوات استخدام الكتل المتداخلة بطرق مقصودة، والتي عادة تأخذ شكل الرص الرأسي، ولديهم معظم المهارات الحركية اللازمة للتعامل مع مواد البناء المتداخلة البسيطة، التي تنطوي على العض، والشد، وضغط قطعتين معاً، لذلك مواد مثل الخشب المفرغ (قطع التعشيق) مناسبة لتلك الفئة، ومع ذلك فإنهم يفتقرون للقدرات المعرفية التي تمكنهم من تتبع الاتجاهات، لذلك مجموعات النماذج المتشابكة المغلقة (مصاحبة لتصميم يقوم الطفل فيه بالبناء) ،غير مناسبة لتلك الفئة. بدلا من ذلك المواد ذات النهايات المفتوحة، تسمح لهؤلاء الأطفال بخلق الأفكار الجذابة الخاصة بهم. البلاستيك، والخشب هي المواد المناسبة، وحجم القطع من (2 : 3 (بوصة، مع مجموعة متنوعة من الأشكال بأعداد تتراوح من (30: 50) قطعة. قطع الربط الصغيرة جداً غير مناسبة للإستخدام مع تلك الفئة العمرية، ومجموعات بسيطة مع قطع ربط على شكل قضبان أو كرات مناسبة تماما لتلك الفئة العمرية.

من 4 :5 سنوات

خلال مرحلة ما قبل المدرسة، لَعب البناء هو النشاط المهيمن. أطفال تلك الفئة قادرون على التعامل مع معظم أنواع أنظمة الكتل المتداخلة ، مثل اللوجو، والكتل المعشقة، والقوالب التي تضغط أو تكبس معاً، وإدخال القطع المسطحة في فتحات، واستخدام الصواميل، والمزاليج لربط الأجزاء معاً، وتوصيل الأنابيب معاً، مواد البناء المتداخلة من البلاستيك أو الخشب هي الأنسب لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، ويجب أن تكون مجموعة متنوعة من مختلف الأشكال، والأحجام، والأطوال ، ويناسبهم أيضاً عدد أجزاء من (80: 100) قطعة، حتى تساعدهم لأن تكون إبداعاتهم أكثر واقعية، لذلك يجب التنوع في المواد مثل (العجلات، ونماذج مصغرة لأشخاص، وأشجار، وأقمشة....) فهي مكملات جذابة لهم. إن تطور المهارات الحركية لدى هؤلاء الأطفال، يمكنهم من التعامل مع كتل صغيرة بحجم أقل من بوصة طولاً، واستخدام وصلات أو روابط بسيطة مع لُعب البناء. ومع ذلك يمكنهم القيام بمهام أكثر تعقيداً مثل استخدام الصواميل، مع القطع كبيرة الحجم. معظم أطفال ما قبل المدرسة لا يفهمون كيفية الربط مع مجموعات البناء.

الأطفال خلال المراحل من (8: 9 :12) عاماً:

الأطفال في بداية المرحلة الابتدائية يجدون قطع البناء المتداخلة جذابة ومثيرة للإهتمام، أكثر بكثير من مجموعات البناء الكلاسيكية، والأطفال في تلك المرحلة، قد طوروا قدراتهم المعرفية، فيمكنهم تتبع الاتجاهات، وفهم تسلسل الخطوات، لذلك يمكنهم التعامل مع مجموعات الكتل المصاحبة للنموذج. تلك المجموعات عالية المستوي، وتحتاج لمهارات حركية لإمكانية تنفيذها ،ولإنتاج نماذج دقيقة، وواقعية. وعموما تطور المهارات الحركية لديهم، يمكنهم من التعامل مع القطع الصغيرة نسبياً دون صعوبة تذكر. ويتمكنوا من بناء مجموعات باستخدام الصواميل، والمسامير الصغيرة، وكل القطع المعدنية، والعدد المناسب من القطع يختلف بإختلاف الطفل، واختلاف التصميم، ولكن أساساً لا يوجد حد لعدد الأجزاء الموجهة لتلك الفئة العمرية. عموماً نحتاج لتوفير مواد كافية 100 قطعة،ليتمكن الأطفال من استخدامها في بناء تصميماتهم. ويجب أن تحتوي مجموعات الكتل على نماذج متنوعة في الشكل، والحجم (قطع صغيرة جداً أقل من 1 بوصة)، وقطع كبيرة من (2: 3) بوصة، مما يسمح بإنشاء أبنية أكثر تعقيداً، مما يزيد من جاذبيتها للأطفال. الأطفال في عمر 7، 8 سنوات، بعضهم يمكنهم بناء تصميمات، مزودة بمحركات، أو موتورات حركة، أو وحدة تحكم. في حوالي 9سنوات، يمكنهم استخدام مواد لاصقة مناسبة في أبنيتهم، ولكن

قد تكون هناك حاجة لمساعدة الكبار، لضمان الاستخدام السليم للمواد.

جدول (6) لُعب التشييد: مواد البناء المتداخلة
CONSTRUCTION PLAY: INTERLOCKING BUILDING MATERIALS

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19:23 شهر	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts		من 2: 4 بوصات	
شكل الأجزاء Shape of Parts		قوالب الكتل مربعة & مستطيلة الشكل	←
عدد الأجزاء* Number of Parts		من 20: 30	←
الأجزاء المفككة / المتداخلة* Interlocking/Loose Parts		الكتل المتشابكة مع نظم ربط بسيطة يمكن استخدامها بسهولة لضغط أو رص الكتل معا .	← أنظمة ربط بسيطة
المواد Materials		بلاستيك	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	المهارات الحركية أكثر تطوراً، لكن الأطفال لاتزال غير قادرة على التعامل اليدوي مع الكتل المتداخلة	زيادة مستمرة في المهارات الحركية، ويمكنهم التعامل مع نظم ربط بسيطة.	← يمكنه التعامل مع حركات الربط اللولبية البسيطة.
اللون / التباين Color/Contrast			
السبب والنتيجة *Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللعبة / الوسائط /Toy Media			
كلاسيك / أصالة اللُعبة classic			

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19:23 شهر	عامان
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	إثارة ناشئة للإبتكار والاستكشاف قدرة على المشي يحل المشكلات عن طريق التجريب المهارات الحركية في تطور مستمر، لكنه مازال غير قادر على التعامل مع حركات الربط اللولبية البسيطة.	التفكير التمثيلي، والرمزي لُعب البناء الحقيقي أصبح طريق لإستخدام الكتل المهارات الحركية أكثر دقة	← يمكنه التعامل مع حركات الربط اللولبية البسيطة. لكن ليس لديه تناسق للتعامل مع نظم ربط اكثر تعقيداً مثل استخدام الصواميل.
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	بصفة عامة غير مناسبة	حبات كرية الكبيرة القوالب والكتل المتداخلة السميكة القصيرة	← الكتل والقوالب الكبيرة البازل المسطح من الفوم

جدول (7) لُعب التشييد: مواد البناء المتداخلة
CONSTRUCTION PLAY: INTERLOCKING BUILDING MATERIALS

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	من 2: 3 بوصات	من 2: 3 بوصات لتصميمات اكثر تعقيداً مثل الصواميل، والمسامير 1بوصة لتصميمات بسيطة مثل القوالب	مجموعة متنوعة صغيرة جداً أقل من 1بوصة، ومجموعة أقل من (1:2)بوصة، (2:3) بوصة، لتسمح ببناء إنشاءات أكثر تعقيداً	←

خصائص اللعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
شكل الأجزاء Shape of Parts	تنوع في الأشكال	←	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts	من 30: 50 قطعة	من 80: 100 قطعة	100 قطعة فأكثر	←
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts	تصميمات بسيطة من الكتل المتداخلة مثل اللولبية، الضغط معاً، وصلات الصواميل	← كتل متداخلة مثل الترس، كتل بفتحات كبيرة لإدخال الصواميل، والمسامير، روابط لتوصيل الأنابيب معاً	← الروابط والصواميل والمسامير الصغيرة	←
المواد Materials	بلاستيك أو خشب	← تنوع في المواد مثل العجلات، نماذج مصغرة لأشخاص، نماذج لأشجار	← كل الأجزاء المعدنية	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	أطفال تلك المرحلة يمتلكون المهارات الحركية اللازمة للتعامل مع معظم التصميمات المتداخلة	←	← التعامل مع القطع الصغيرة بدون أي صعوبة تذكر	←
اللون / التباين Color/Contrast	كتل غيرملونة			
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail		يريدون لإبتكاراتهم أن تبدو أكثر ةاقعية	يريدون لمنتجاتهم أن تبدو بنفس تفاصيل النموذج أو التصميم	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللعبة / الوسائط Toy/ Media			يمكنهم إضافة عناصر حركة لتصميماتهم	←
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic	مجموعات البناء التقليدية المستخدمة في عمل ممرات أو طرق أو روابط	←	← ربط الأجزاء معاً لعمل تصميم سيارة	← استخدام مكملات لعمل تصميم السيارة
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features		لا يستطيعون فهم كيف يمكن تحريك تصميم أو إمكانية تزويدة ببطارية أو موتور	في 7:8سنوات يمكنهم التعامل مع مجموعات مزودة بنظم حركة	←
اللُّعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	استخدام المواد المتداخلة بطرق مقصودة، والتي غالباً ما تتضمن الرص في اتجاه رأسي، لديه مهارات حركية تمكنة من التعامل مع تصميمات أكثر تداخلاً يفتقرون للقدرات المعرفية التي تمكنهم من تتبع عدة اتجاهات في نموذجأو تصميم يستمتع بالمواد المفتوحة التي تسمح لهم بابتكار تصميماتهم الخاصة.	لعب البناء نشاط مهيمن ← يستمتع باستخدام المواد المشابهة للمواد الحقيقية في أبنيتهم	يجدون العمل بكتل البناء المتداخلة اكثر جاذبية ومتعة من كتل البناء التقليدية ← لديهم قدرات معرفية تمكنهم من تتبه الارشادات، والاتجاهات ، وتسلسل الخطوات في تصميم أو نموذج يستمتع بالواقعية، وتفاصيل النموذج ، والتي تحتوي حركة	←

خصائص اللعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللعب Examples of Toys	كتل الحبات المتداخلة كتل القوالب المتداخلة اللوجو الصواميل، القضبان، أدوات الربط	← صواميل، ومزاليج، ومسامير كبيرة	كل الأمثلة المقدمة للأطفال من 4: 5سنوات استخدام قطع للربط غير منتظمة الشكل أو مستديرة مجموعات بناء واقعية، وتشتمل تفصيلات. مجموعات لتعليم مفاهيم بسيطة مثل التروس، العجلات، المحاور، الروافع، البكرات مجموعات صغيرة من الصواميل، والمسامير، والوصلات لعمل نموذج سيارة.	← استخدام مستلزمات ومكملات لنموذج السيارة ←

♦ قائمة باللُّعب الواردة فـي الفصل الثامن

أولاً: الكتل

مكعبات من الفوم Foam Cube Blocks	
الكتل المفرغة Hollow Blocks	
كتل الأرقام والحروف Letter & Number Blocks	
الكتل الميكانيكية Motorized Bumble, Bounce, and Vibrating Blocks	

كتل التعشيش Nesting Blocks	
كتل الوسائد Pillow Blocks	
الكتل البلاستيكية Plastic Blocks	
كتل بلاستيكية ناعمة Plastic-Coated Soft Cube Blocks	

Problem Solving Blocks كتل حل المشكلات	
Rattle/Jingle Blocks كتل الصليل	
Stacking Blocks كتل التكديس	
Table Blocks كتل الطاولة	
Talking Blocks كتل الحديث	

كتل رياض الأطفال الخشبية Wooden Kindergarten Blocks	

Interlocking Building Materials مواد البناء المتداخلة

Brick Connecting Pieces كتل القوالب	
Foam Puzzle Mats بازل ألواح الفوم	
مجموعة الوصلات (الثقوب، الشرائح) Holes/Slats/Casing Connecting Sets	

نماذج Model Kits	
صواميل، ومزالج Nuts & Bolts	
خرز Snap-Lock Beads	
مجموعات اللوجو الخشبية Wooden Logs Connecting Set	

الفصل التاسع

9

التظاهر ولعب الأدوار

- لعب الأدوار
  - الدمى والدمى المحشوة
  - المسرح وعرائس المسرح
- مواد التنكر
- المركبات الصغيرة
- الأدوات والدعائم

التظاهر ولعب الأدوار
PRETEND & ROLE PLAY

تطور الذاكرة، والبدء في إجراء اتصالات رمزية بسيطة بين الصغار واللُّعب، والأشخاص المألوفين من حولهم، هو بمثابة حجر الأساس للَّعب التظاهري، ولَعب الأدوار. ويبدأ الأطفال عادة لَعب التظاهر، ولَعب الأدوار مع لُعبهم في عمر 19 شهراً، ويصل لَعب التظاهر، ولَعب الأدوار إلى ذروته في مرحلة ماقبل المدرسة، ويتلاشي تدريجياً كلما تقدموا في العمر، وخلال سنوات المرحلة الإبتدائية، على الرغم من أن لَعب الأدوار قد يصبح مهماً لبعض الأطفال الأكبر سناً ممن هم في سن المدرسة.

جدول (1)

الدمى ولُعب الحشو	Dolls & Stuffed Toys	لُعب العرض الأدائي & عرائس المسرح Play Scenes & Puppets	
الدمى الصغيرة، والحيوانات المحشوة	Small dolls & stuffed animals	بيوت الدمى & عروض مسرحية	Dollhouses & thematic play scenes
الدمى المصغرة، والحيوانات المحشوة	Miniature dolls & stuffed animals	المناظر المجسمة	Pop-up scenes
الدمى الفجوات (وتد تثبيت)	Peg dolls	بيوت اللّعب	Playhouses
الشخصيات التفاعلية	Action figures	عرائس الجورب ، والأصبع، واليد، والقفاز Sock, finger, hand, arm puppets	
دمي كبيرة الحجم (بالحجم الطبيعي) وملحقاتها مثل (دمية الرضيع)	Life-sized and oversized dolls and accessories (e.g., baby dolls)	الماريونت	Marionettes
دمي حيوانات محشوة كبيرة الحجم (بالحجم الطبيعي)	Life-sized and oversized stuffed animals		

جدول (2)

لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys		مواد التنكر Dress-Up Materials	
القوارب	Boats	أزياء(الجيش، رواد الفضاء،رجال الإطفاء، العطلات، الشرطة)	Costumes (e.g., army, astronaut, firefighter, holiday, police)
السيارات	Cars	الشخصيات الإعلامية، الأبطال، الخارقين	Media characters and superheroes
الدراجات النارية	Motorcycles	الملحقات أو الاكسسوارات مثل0(أسنان صناعية، مجوهرات،قبعات، أوشحة، شعر مستعار،أقنعة، علاقات)	Accessories (e.g., fake teeth, hats, jewelry, masks, scarves, ties, wigs)
القطارات	Trains		
الطائرات	Planes		

جدول (3) الأدوات، والدعائم Tools & Props

جرافات	Rakes
المعاول، جرافات	Shovels & Trowels
دلاء « دلو»	Buckets
ألات جز العشب، المكانس	Vacuums & lawnmowers
أدوات تنظيف المنزل	House cleaning tools
مجموعات المطبخ والطهي	Kitchen/cooking sets
أطقم معدات طبية	Medical kits & equipment
أدوات بناء بلاستيكية	Plastic construction tools
هواتف	Telephones
أجهزة الإتصال النقالة (الجوالات، وأجهزة الاستدعاء الآلي)	Mobile communication devices (e.g., cellular phones, pagers)
ماكينات دفع النقدية	Cash registers & money
البنادق المزخرفة، والحافظات، والخوزات	Decorative guns, holsters, helmets
مطارق « شاكوش»	Hammers

♦ الدمى ولُعب الحشو
DOLLS & STUFFED TOYS

يمكن أن تكون الدمى، والدمى المحشوة مناسبة لكل الأطفال في جميع الأعمار، باعتبارها الأشياء الحسية الأولى للطفل. ويتعلق أحياناً الأطفال الصغار والدارجون، بالدمى، والدمى المحشـوة، ويشعرون بالأمان والألفة معها، وقد يستمر هذه التعلق في مرحلة ماقبل المدرسة، وفي سنوات المرحلة الابتدائية. ومع زيادة قدراتهم المعرفية، تخدم الدمي، واللُّعب المحشوة، والشخصيات التفاعلية، وظيفة رمزية مهمة، فهي تساعد الأطفال على تعلم التظاهر، ولَعب الأدوار.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص التالية عند تحديد مدى ملاءمتها تلك اللُّعب لفئات العمريـة المختلفة. ويجمع الأطفـال الأكبر عمراً الدمى المفضـلة لديهم، والدمى المحشوة، والشخصيات التفاعلية

Level of Realism/Detail	مستوي الواقعية / التفاصيل
Cause & Effect	السبب والنتيجة
Size of Parts	حجم الاجزاء
Number of Parts	عدد الاجزاء
Toy/ Media	اللعبة / الوسائط
Color/Contrast	اللون / التباين

ترتيـب الخصـائص المذكورة أعلاة، لا يشـير بالضـرورة إلى أولوية محـددة، لأن ذلك يمكـن أن يتغـير مع التقدم فـي العمر، والنقاش التالي يصـف العلاقة بين خصـائص تلك اللُّعب، وخصائص الأطفال في مختلف الفئات العمرية، وهذه يتضمن وصفاً لأنواع الدمى، والدمى المحشوة المناسبة، وكيف تتعامل معها كل فئة عمرية.

من الميلاد إلى 3 سنوات

يتمتع معظم الرضع بالإحساس والشعور بقرب الأشياء إليهم، ولكن إمكاناتهم وقدراتهم الحركية لا تمكنهم من الوصـول إليها. وعند تصـميم الدمى ينبغي مراعاة أن تكون خفيفة الوزن 2: ½2 أونصـة ليسـهل عليهم القبض عليها، وأن تكون أطراف (اليدين، الرجلين) بسـمك ¼1 بوصـة، وأن يكون الطول من 8:4)) بوصـة، وتكون تلك الدمى جذابة جداً لهم،

عندمـا تكون لينة، وذات ملمس ناعم، ومن قماش عال الجودة، وعاليـة التباين اللوني مثل (أبيض و أسـود)، وأن تكون الأنماط والوجوه أيضـاً متباينة اللون، ونابضـة بالحياة. ونظراً لأنهـم يضـعون اللُّعب في أفواههم، فيجب أن تكون قابلة للتنظيف بسـهولة، وبدون شـعر أو فراء، ومن غير ملابس قابلة للخلع أو الإزالة ، أو أية ملحقات أخرى، أو أجزاء يمكن خلعها أو سقوطها مثل الأعين، أو الأنف، أو الخرطوم.....

وعند تصميم الدمى والدمى المحشوة، ينبغي مراعاة أن تكون الملامح الوجهية مثبتة جيداً حيث إن العيون المتحركة وغيرها من الملامح المتحركة غير مناسبة لأنها قابلة للإنفصال، لذا ينصح أن تكون الدمى من قطعة واحدة، لتكون قوية ومتينة بما يكفي لعدم تمزقها، فهذا أنسب لتلك الفئة العمرية.

من4:7 شهور

الدمى، ودمى الحشو ماتزال خفيفة، ولينة، وبسيطة التصميم مع تلك الفئة أيضاً، وإلى جانب تلك الخصائص، يفضل الأطفال الدمى ذات ملامح الوجوه المتباينة للغاية، ولا ينصح بدرجـة عاليـة من الواقعية أو التفاصـيل، وأطفال تلـك الفئة يتمتعون باللُّعـب التي بداخلها جلاجـل، التي تحدث أصـوات عن الضـغط عليهـا أو هزهـا (السـبب والنتيجة). ويمكنهم التعامل بشـكل أفضل مع الدمى خفيفة الوزن لاتزيد على (2) أونصة، وبطول من (4: 12) بوصـة، يميل هؤلاء الأطفال لوضـع الأشـياء في أفواههم، لذا الدمى ذات الشعر، والأزرار، والأجراس، والأشـرطة، وغيرها من الملحقات غير المناسبة، ومع إقتراب الرضع من 8 شهور يبدأون فـي التعرف على الكلمات المتكررة، تلك القدرة تجعل الدمى التي تقول كلمة واحدة، أو مجموعة من الكلمات المفردة الأكثر جاذبية لتلك الفئة، ويبدأون أيضـاً فـي التعرف على الشخصيات من الكتب المصورة أو التليفويون، وتصبح مألوفة وجذابة لهم.

من8:11 شهرا

أطفـال تلـك الفئة لديهم نفس خصـائص الفئة السـابقة، بالإضـافة إلى أن تلك الفئة العمرية تبدأ في الاسـتمتاع، والانجذاب إلى الدمى، ودمى الحيوانات المحشـوة الصـغيرة، التـي تحمـل بعض التفاصـيل الواقعية البسـيطة، لا سـيما في ملامح الوجـه، كما يمكنهم التعامـل بسـهولة مـع الدمى بحجم من (3: 6) أونصـة، وطول من (8: 12) بوصـة. وبدأ هؤلاء الأطفال الزحف أكثر، والدوران حول الدمي، وتعلم المشـي، فإن اللُّعب الموسيقية، التي

تحمل مفاتيح، وأجزاء يمكن أن تسقط أو تنفصل غير ملائمة لتلك الفئة.

من12:18 شهرا

الدمى، ودمى الحيوانات المحشوة المناسبة للفئة السابقة، مناسبة أيضاً لتلك الفئة من الدارجين، وخلال تلك الفترة يبدأ الأطفال في الانخراط في أنشطة اللَّعب مع الدمى، استناداً إلى العلاقات العائلية المألوفة مثل الأم والطفل، أو من مشاهدة التليفزيون أو وسائل الإعلام الأخرى. وهم ينجذبون إلى الدمى متوسطة الحجم من (10: 16) بوصة، والحيوانات المحشوة التي تقدم علاقات السبب والنتيجة مثل التي تصدر أصواتاً أو تضيء أو تنطق بضع كلمات عند الضغط عليها أو التي تتحرك. ولنفس الأسباب يحب هؤلاء الأطفال التعامل اليدوي مع الدمى، لخلق أوضاع أو مواقف مختلفة يستمتعون بمشاهدتها.

ولأن الدارجين لا يتمتعون بدرجة عالية من المهارات الحركية، فالدمى، والحيوانات المحشوة تكون أفضل لهم عندما يسهل القبض عليها، على سبيل المثال أطرافها بسمك (½) بوصة، ووزنها لايزيد على (4: 8) أونصه. كما أن الدمى المناسبة لتلك الفئة التي لا تكون أجزاؤها قابلة للإنفصال أو الفك، ويشيع استخدام الدمى مخيطة الأعين، وذات تباين عال. ولأن هؤلاء الأطفال مازالوا يضعون الأشياء في أفواههم، يجب أن تكون تلك اللُّعب قابلة للغسيل، أو سهلة التنظيف، بلا فراء، أو شعر.

من19:23 شهرا

يقوم الأطفال في تلك الفئة بالمحاكاة والتقليد إلى حد كبير، واستناداً إلى هذا تكون معظم اللُّعب مألوفة لهم من الموضوعات المحلية أو وسائل الإعلام. وهم ينجذبون إلى الدمى، ودمى الحيوانات المحشوة بأداء وظيفي متوسط أو منخفض (السبب والنتيجة). على سبيل المثال يستمتعون بدفع أزرار أو مناطق في دمى الحشو فتحدث تراكيب صوتية مختلفة أو ضوء أو حركة. فهم يرغبون في تلاعب بسيط من الرأس أو الأطراف (انظر أيضاً اللَّعب الاستكشافي وممارسات تلك الفئة العمرية) . كما يفضلون الدمى ذات التفاصيل الواقعية المتوسطة أو المنخفضة، وبألوان جذابة نابضة بالحياة. والدمى المصنوعة من المطاط أو الفينيل مع مكملات بسيطة مثل زجاجة رضيع وبطانية مناسبة لتلك الفئة العمرية أيضاً.

مع الاقتراب من عمر عامين، يمتلك الصغار مجموعة بسيطة من الكلمات والعبارات

الأساسية، تكفي للمشاركة في لَعب تظاهري بسيط. ومن ثم الدمى التي تتحدث كلمات أو عبارات بسيطة مناسبة تماماً. ولأن هؤلاء الأطفال مازالوا يضعون الأشياء في أفواههم، تفضل الدمى بدون فراء طويل أو شعر. وتكون سهلة التنظيف، وسهل الإمساك بها، والتقاطها من الهواء، وقد تكون أثقل قليلا من دمى الفئة السابقة، من (12:6) أونصة. ويستمتع هؤلاء الأطفال أيضاً باللَّعب مع الدمى المعلقة.

عامان

مازال أطفال تلك الفئة يقومون بالمحاكاة والتقليد بقدر كبير، ويزداد إدراكهم للصلات بين اللَّعب الرمزي، والعالم الحقيقي، ويزداد لَعب التظاهر أكثر من الفئة السابقة. ويحدث لَعب التظاهر بطرق أكثر تعقيداً، هؤلاء الأطفال مهاراتهم الحركية بسيطة، وقدرتهم معتدلة في التحكم، لذا يمكنهم التعامل مع لُعب أكبر قليلاً من(18:12) بوصة، وأثقل من (16:8) أونصة. والدمى اللينة، والطيعة، والمرنة، والمدورة هي الأكثر جاذبية لهم، كما أن الألوان الفاتحة (الباستيل) هي الأكثر جاذبية لتلك الفئة أيضاً، ويمكن أن يكون معها عدد من الملحقات القليلة حوالي (2: 4) قطع مثل الملحقات المألوفة (زجاجة حليب، بطانية، عضاضة،...)، والدمى المناسبة هنا هي السهلة الحمل، وغير الخطرة، مع مظهر ودود ومألوف، تلك الخصائص مهمة جداً لهؤلاء الأطفال، لكي يبدأو لَعب التظاهر مع أصدقائهم أو القائمين برعايتهم أو الوالدين.

مع اقتراب هؤلاء الأطفال من الثالثة من العمر، تكون الدمى ذات التفاصيل البسيطة والأقل أو متوسطة الواقعية في ملامح الوجة، والشعر، والملابس، والملحقات، أكثر جاذبية لهم.وهذا ينطبق بشكل خاص على دمى الرضيع (baby dolls). والأطفال من تلك الفئة يحبون الدمى ذات العيون المتحركة مثل (العرائس التي تفتح وتغلق أعينها، وتنام، وتستيقظ). أما الدمى، ودمى الحيوانات المحشوة ذات التفاصيل المسهبة مثل (رابطة عنق، ودانتيل، وأنماط معقدة من الملابس، وتجاعيد بالوجه، وغير ذلك من التفاصيل) غير جذابة لتلك الفئة. والبالغون من العمر عامين ينجذبون للدمى، والحيوانات المحشوة بأداء وظيفي متوسط أو منخفض (السبب والنتيجة).علي سبيل المثال يستمتعون بدفع أزرار أو مناطق في دمى الحشو فتحدث تراكيب صوتية مختلفة أو ضوء أو حركة. فهم يرغبون في تلاعب بسيط من الرأس أو الأطراف.وسوف يقوم هؤلاء الأطفال بالضغط على الدمى في أماكن مختلفة

ليروا إن كان سيُحدث ذلك تأثير أم لا. وتبدأ التفاعلات المفردة مع الدمى، التي يمكن التنبؤ بها مثل الحديث إلى الدمية، وهذا يعزز شعورهم بالسيطرة والتحكم فيها، لا سيما إن كانت مقترنة بشخصيات مألوفة للطفل، من مختلف وسائل الإعلام، أو الأسرة والحياة اليومية. أما الدمى التفاعلية، والمتحدثة التي يتطلب استخدامها عدة إجراءات متتالية تكون أقل جاذبية هنا. ولأن الأطفال من تلك الفئة يرغبون في عمل مستقل، فيجب أن تكون الدمى، والدمى المحشوة سهلة الرعاية، واللباس، مع قبعات بسيطة، أو سترات لها فتحات أذرع واسعة، سيكون ذلك مناسباً لهم . ويستمتعون أيضاً بالدمى ذات الجيوب سهلة الاستخدام، أو مع سحاب أو أزرار وما إلى ذلك من الإجراءات. ومع ذلك نجد البالغين من العمر عامين يمكنهم خلع ملابس دمية، ولكن قد يجدون صعوبة في معالجة الملابس التي تحتوي على أزرار. والسحابات سهلة الاستخدام بواسطة هؤلاء الأطفال تشمل الأزرار الكبيرة، والعقدة، والقطع المتلاصقة باللمس. إنهم يحبون الدمى بسيطة الملبس، فقد يتظاهرون بأنهم يخلعون عنها ملابسها للإستحمام مثلاً، فضلا عن الدمى القابلة للغسيل، والوضع في الماء.

وتناسب الدمى المصغرة مثل (دمية الرضيع وملحقاتها) تلك الفئة العمرية، وأيضاً الدمى الخشبية والبلاستيكية المعلقة. هؤلاء الأطفال سوف يسحبون الأطراف، والرأس، وشعر الدمية، لذلك يجب أن يكون شعر، وفراء الدمى أقل من أن يسحب أو يشد، ويكون مثبتاً جيداً حتى يصعب عليهم شده أو نزعه.

الدمى متوسطة الحجم حوالي (12: 16) بوصة، مثل دمى الدببة وغيرها هي الأكثر جاذبية لهؤلاء الأطفال، وكأنهم أم وطفلها، وهذا يوفر إمكانات أعلى للَّعب التظاهر. كما يتمتعون باللُّعب كبيرة الحجم (بالحجم الطبيعي) والتي يمكنهم سحبها وتسلقها وعناقها. لقد أصبحوا أكثر وعياً بالدمى، والحيوانات المحشوة، والمسموح لهم بها من الكبار، وهذا يؤثر على تفضيلاتهم، والتمتع بتلك اللُّعب في نهاية المطاف.

3 سنوات

أطفال تلك الفئة العمرية على درجة معتدلة من المهارات الحركية، وبأداء وظيفي متوسط أو منخفض (السبب والنتيجة) خلال لَعب التظاهر، فهم يستمتعون بدفع الأزرار لينتج صوتاً، أو أضواء، أو التي تتحرك، وملامح أكثر تخصصاً وواقعية مثل البكاء، والتبول، والمص، والمشي. أنهم يفضلون الدمى، والحيوانات المحشوة بكل أنواعها وأشكالها، التي

يسهل التعامل معها، وذات الأجزاء، والعيون المتحركة. ويصبحون أكثر مهارة ويستمتعون بالشخصيات الخيالية، مثل الخارقين، والانسان الآلي، ويستمتعون بالتفاصيل الواقعية البسيطة، فيفضلون الدمى الدقيقة التفاصيل، ذات الأبعاد الحقيقية، وأجزاء الجسم يمكن أن تتحرك في مختلف الاتجاهات. هؤلاء الأطفال يمكنهم التعامل مع الملابس ذات الفتحات الكبيرة، التي تسمح لهم بتلبيس أو خلع ملابس الدمى بسهولة، مع أزرار، وسحابات، وعقد، وقطع لاصقة كبيرة. وهم قادرون أيضاً على التعامل مع دمى، وحيوانات محشوة، أثقل قليلا حوالي (12:18) أونصة، وبطول من (16:20) بوصة.

من 4: 5سنوات:

يفضل أطفال تلك الفئة العمرية الدمى ذات التفصيلات الكثيرة، والواقعية، والمألوفة، ويدمجونها في لَعبهم التظاهري. لذا ينبغي أن تصمم الدمى لتخدم الأداء الوظيفي المتطور للسبب والنتيجة، الذي يعزز فترات أطول للَّعب التظاهر.

وحيث إنهم قادرون على حل بعض المشكلات البسيطة، ولديهم تطور في المعاني الرمزية مع لُعبهم فإن ذلك يساعدهم على النمو والتطور. وتناسبهم الدمى بمقياس من (6:1) بوصة بملحقات ولوازم متنوعة.

والشخصيات التفاعلية تكون بحجم (8:4) بوصة طولاً، وتلك الدمى تصبح شخصيات رئيسة لتمثيل أدوار متنوعة ،وكثيراً ما تستخدم في القصص خلال لَعب التظاهر، ولَعب الأدوار. والدمى المحشوة التي هي على درجة عالية من الفائدة لهؤلاء الأطفال، هي المستمدة من موضوعات من مختلف التجارب في المنزل أو المدرسة، أو من خلال وسائط الإعلام (التليفزيون، الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، الكتب) ، والدمى المحشوة المفضلة لديهم، والتي تستحق الاقتناء، هي الضخمة، وكبيرة الحجم، وتتمتع بملامح وجه واضحة المعالم، وملابسها بسيطة سهلة البس والخلع، وتزود بالعديد من الملحقات المنفصلة، مثل أدوات الزينة. تلك اللُّعب تكون من البسيط إلى المعقد في الأداء الوظيفي للسبب والنتيجة، مثل دوران أجزاء الجسم في اتجاهات متعددة، وتعدد الأصوات، والضوء، والحركة، فهي تتحرك كرد فعل للضغط على زر أو بطارية أو شرائح ملحقة بها .وهم ينجذبون أيضاً إلى الدمى الإلكترونية، والإنسان الآلي، ويبدأون في التحكم بتلك اللُّعب. (راجع اللُّعب التعليمية: الدمى الذكية،البرامج الكمبيوتر التعليمية) .

من 6: 8 سنوات:

ينخرط الأطفال الصغار في عمر المدرسة بدرجة أقل من أطفال ما قبل المدرسة في لَعب التظاهر، والأنشطة النظامية أكثر جاذبية بالنسبة لهم. لَعب الأدوار لديهم يتجه نحو الدراما، مع مشاهد مسرحية أكثر طولاً وأكثر تعقيداً. نظراً لأنهم يستطيعون بقدر معقول تحويل المعاني الرمزية إلى قدرة عالية على حل المشكلات، وهم يستمتعون بالدمى المحشوة المتنوعة، والتي تستمد غالباً من قصصهم. هؤلاء الأطفال يستمتعون بالدمى الواقعية، كبيرة الحجم، وبملحقات كثيرة ومتنوعة، كما يحبون الدمى المصغرة بمقاييس (6: 1) بوصة، بأنماط محددة. وهم على وعي وحرص شديد لإقتناء دمى ذات خصائص محددة، التي غالباً ما تكون شائعة ومنتشرة في وسائل الإعلام، ويحبون الانخراط في التعامل مع ملحقات متنوعة وكثيرة، تكون مع تلك الدمي،وبالإضافة إلى ذلك، هم الآن يتمتعون بمهارات حركية عالية، وقدرة على التحكم والسيطرة،في التعامل مع الأجزاء الصغيرة مثل التعامل مع الأزرار الصغيرة.

من 9: 12سنة:

تفضل تلك الفئة العمرية جمع الدمى والاحتفاظ بها، وخاصة الدمى ذات التفاصيل الكثيرة، والفريدة من نوعها، والأصيلة غير المقلدة، ودمى المصغرات التي تستخدم كزينة أو تحفة، ولا سيما الدمى بأزياء مزخرفة. والدمى الواقعية ليست ضرورية هنا، وغالباً ما يسمح بتداولها لتلك الفئة العمرية.

جدول (4) الدمى ولُعب الحشو

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4: 7 شهور	من 8: 11 شهرا
حجم الأجزاء* Size of Parts	من 4: 8 بوصة خفيفة الوزن من (½:2) أونصة سهلة المسك & يتمكن من إلتقاطها	من 4: 12 بوصة خفيفة الوزن لا تزيد عن 2 أونصة	من 8: 12 بوصة خفيفية الوزن لا تزيد عن 6:3 أونصة

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 4:7 شهور	من 8:11 شهرا
شكل الأجزاء Shape of Parts	بسيطة للغاية قطعة واحدة متينة: غير قابلة للكسر، أو لا تنفصل أجزاءها أو تسقط، ومستديرة وبدون حواف حادة،	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts	بدون أجزاء متحركة، أومنفصلة، وبدون ملابس	←	←
المواد Materials	ناعمة، لينة، بلا شعر، (مالم يكن مصبوب من نفس مادة العروسة)، وبلا ملبس، وفراء، وأجراس،وأشرطة، وقابلة للغسل والتظيف	←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	ضعف في المهارات الحركية، كالمسك،والقبض / والتحكم	أقوي، مع قدرة بسيطة على المسك، والتحم	←
اللون / التباين* Color/Contrast	تباين لوني عالي (الأسود/ الأبيض) أو ثراء الأنماط الأساسية، بألوان نابضة بالحياة	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	درجة بسيطة من الأداء الوظيفي (السبب، النتيجة) مثل (يضغط ينتج صوت)	درجة بسيطة من الأداء الوظيفي (السبب، النتيجة) مثل (يضغط ينتج صوت أويضغط ينتج كلمات وجمل بسيطة)	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من الميلاد إلى 3 شهور	من 7:4 شهور	من 11:8 شهرا
العناصر الحاسية Sensory Elements	لينة القوام ناعمة الصوت	←	← تنوع في الصوت، الضوء، والحركة
مستويات الواقعية / التفاصيل* realism/detail level of	مظهرها ودود، ملامح وجه متباينة للغاية، بدون عيون متحركة	←	←
اللعبة / الوسائط /Toy Media		يبدأ بالعرف على الخصائص المألوفة من وسائل الإعلام أو البيئة.	←
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	ميل عالي لوضع الأشياء بالفم للإحساس والشعور بها	← يبدأ يجلس، ويحبو لاحقاً، ويبدأ في التعرف على الكلمات المتكررة	← يحبو، يتسلق، يبدأ يمشي
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	دمي صغيرة (رضيع، عروسة قماش، عروسة كرية) دمي حشو صغيرة من القماش دمي حشو موسيقية دمي لينه مطاطية	←	←

جدول (5) الدمى & لُعب الحشو

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهراً	من 19:23 شهراً	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	من 10: 16 بوصة خفيفة الوزن من (8:2) أونصة سهلة المسك & يتمكن من إلتقاطها	خفيفة الوزن من (12:6) أونصة	من 12: 18 بوصة متوسطة الوزن لا تزيد عن 16:8أونصة
شكل الأجزاء Shape of Parts	بسيطة للغاية قطعة واحدة متينة: غير قابلة للكسر، أو لا تنفصل أجزاءها أو تسقط، سميكة ومستديرة وبدون حواف حادة،	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts			من 2:4 قطع
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts	بدون أجزاء متحركة، أومنفصلة، وبدون ملابس	←	ملحقات (زجاجة، بطانية،عضاضة،إلخ)
المواد Materials	ناعمة، لينة، بلا شعر،(مالم يكن مصبوب من نفس مادة العروسة)، وبلا ملبس، وفراء، وأجراس،وأشرطة، وقابلة للغسل والتظيف	←	← لينة طيعة، مع ملابس بفتحات واسعة ليتمكن من خلعها وتلبيسها، أزرار كبيرة، وسحابات، وعقد، وأشرطة لاصقة
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	درجة منخفضة من المهارات القدرة على التحكم. سهولة تداول أجزاء الجسم	←	←
اللون / التباين* Color/Contrast	غنية، بألوان نابضة بالحياة	←	← ألوان هادئة، أو ألوان باستيل
السبب والنتيجة* Cause & Effect	درجة بسيطة من الأداء الوظيفي (السبب، النتيجة) مثل (يضغط ينتج صوت، أو ضوء أو فعل)	يستمتع بدرجة بسيطة من الأداء الوظيفي (السبب، النتيجة) مثل (يضغط ينتج صوت، ضوء، فعل، حركات بسيطة من الأطراف، الرأس)	

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهراً	من 19:23 شهراً	عامان
العناصر الحاسية Sensory Elements	لينة القوام أكثر تنوع في الصوت، الضوء، الأفعال	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل* realism/detail level of	مظهرها ودود، ملامح وجه مألوفه، تباين عالي في ملامح الوجه بدون عيون متحركة	←	←
اللعبة / الوسائط /Toy Media	يبدأ بالتعرف على الخصائص المألوفة من وسائل الإعلام أو البيئة	←	←
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic			
الانسان الألي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	ميل عالي لوضع الأشياء بالفم للإحساس والشعور بها تقليد ولعب تظاهر بسيط جداً يشعر بديمومة الأشياء يثرثر ببعض الكلمات & فهم كلمة	ميل أقل لوضع الأشياء بالفم ← لَعب أدوار، وتقليد بسيط مستنداً إلى مواضيع مستمدة من البيئة أو وسائل الإعلام وعياً أكثر بالاتصالات الرمزية. بعض الكلمات البسيطة& الجمل& فهم الكلمة	← زيادة، وتعقيد في لَعب التظاهر زيادة الوعي بالاتصالات الرمزية زيادة الكلمات المنطوقة، والجمل، والعبارا، وفهم الكلمة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	دمي صغيرة (رضيع، عروسة قماش، عروسة كرية) دمي حشو صغيرة من القماش دمي حشو موسيقية دمي الرضيع المطاطية القابلة للغسيل	← دمي معلقة	← ملابس بسيطة للدمي ← علاقات مثل الأم والطفل ←

جدول(6) الدمى & لُعب الحشو

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	خفيفة 16: 20 بوصة وزنها لايزيد عن (18:12) أونصة	كبيرة، ضخمة بمقاييس أساسية للدمية من (1:6)	⟵	⟵
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts	عديدة حوالي 10	من 10: 20 قطعة	⟵	
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts	متنوعة الأشكال والأنواع	⟵	⟵	⟵
المواد Materials	لينة، طيعة، مرنة فتحات كبيرة بالملابس ليسهل التعامل معها بالتلبيس أو الخلع ازرار كبيرة، وسحابات، وعقد، واشرطة لاصقه	⟵	⟵	⟵
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	درجة مقبولة من المهارات الحركية ، والتحكم سهولة في التعامل اليدوي مع الملحقات، والأجزاء المنفصلة مثل(دمية الرضيع، ومواد العناية الملحقة بها، الأزرار)	درجة مقبولة من المهارات الحركية ، والقوة والتحكم	درجة أعلي في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم	درجة أعلي في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم بصفة إجمالية
اللون / التباين* Color/Contrast	ألوان ثرية،نابضة بالحياة هادئة أو ألوان باستيل	ألوان ثرية نابضة بالحياة من الواقع مثل (الأسود، البيج لون الصوف الطبيعي) ملامح وجه واضحة المعالم	⟵	⟵

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
السبب والنتيجة* Cause & Effect	يستمتعون بدرجة مقبولة من التعقيد في الأداء الوظيفي لسبب والنتيجة مثل (الضغط ينتج صوت، ضوء،أو أفعال أكثر واقعية وخصوصية مثل بكاء، مص، التبول)	يستمتعون بدرجة متوسطة من التعقيد في الداء الوظيفي لسبب والنتيجة مثل (وظائف متعددة الحركة،اتجاهات مختلفة، دوران لأجزاء الجسم ، متعددة الضوء، الصوت كرد فعل للحركات باستخدام بطارية، عصا الحركة، أو الشرائح	←	←
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل * level of Realism/ detail	درجة مقبولة من التفاصيل الواقعية (يحدد النسب بدقة،وصف ملامح الجسم، ملحقات الدمية، الحركات المتعددة لجسم الدمية)	مستوي عالي من التفاصيل الواقعية، واضحة معالم الوجة، بملابس واسعة قابلة للخلع والتلبيس.	وظيفية للغاية، تفاصيل واقعية ودقيقية	← دمية واقعية
اللعبة / الوسائط Toy/ Media	شعبية، وموثوقى من قبل وسائل الإعلام	المزيد من الأشكال الموثوقة والأكثر شعبية من قبل وسائل الإعلام	يستخدم ويتكيف مع موضوعات من تجاربة من البيت، والمدرسة، ووسائل الإعلام المتعددة مثل (التليفزيون، الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، الكتب)	←
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic	بداية الاهتمام بالمقتنيات البسيطة	استمرار الاهتمام بالمقتنيات	اهتمام أكبر بالمقتنيات	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features	أزرار بسيطة او عصا تحكم	عصا تحكم أكثر تقدماً	←	←
اللُّعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	مستوي متوسط التعقيد للُعب التظاهر. أكثر مهارة في إجراء اتصالات رمزية مستوي متوسط من لُعب الأدوار، شركاء اللّعب.	مستوي أعلي التعقيد للُعب التظاهر. مستوي متوسط من القدرة على حل المشكلات مستوي أعلي من شركاء اللّعب، ولُعب الأدوار	لعب الأدوار أكثر تنظيماً، موجهاً نحو هدف مستوي أعلي من القدرة على حل المشكلات مستوي عالي من الأداء المستقل	عروض درامية طويلة، ومعقدة وأكثر تنظيماً قدرة متقدمة على حل المشكلات
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	دمي بملابس أكثر تعقيداً دمي معلقة خشبية أو بلاستيكية	دمي الشخصيات التفاعلية والخيالية. ← دمي بالحجم الطبيعي من الواقع مع ملحقاتها دمي حيوانات محشوة واقعية ← دمي (بأزياء حديثة، عسكرية، وتفاصيل أخري واقعية) وبمقاييس أساسية (1:6)	← الدمي، ودمي الحشو الضخمة بشكل غير عادي ←	←

♦ اللّعب المشاهد والعرائس المتحركة PLAY SCENES & PUPPETS

تساعد أماكن اللّعب المجهزة، والدمى المتحركة، الأطفال على التقليد، وإعادة ابتكار السياقات المألوفة، وعلي التظاهر ولَعب الأدوار، وتمثيل القصص. يستمتع الدارجون في حوالي 12 شهراً، باللّعب بالدمي، والحيوانات المحشوة، ولكن لا يعتبر هذا لَعب درامي أو مسرحي حقيقي، حتى يصل الطفل حوالي 19 شهراً، فقد يجد الطفل البالغ نموذجاً أمامه

ليقلده أثناء لَعبه الدرامي مع الدمية ، وفي 19 شهراً تتطور قدراتهم للتواصل الرمزي، الذي يدعم لَعبهم التظاهري، وتعد بداية بسيطة للإنخراط في أنشطة التظاهر مع الدمى المسرحية.

مرحلة ماقبل المدرسة هي وقت الذروة للإهتمام بالدمى المسرحية، واللَعب الدرامي، ويستمتع أطفال مرحلة المدرسة أكثر باللَّعب الدرامي والمسرحي، الأكثر تنوعاً وتعقيداً، وأيضاً بفن تحريك العرائس. ويشمل اللَّعب المسرحي نماذج المصغرات، ومجموعات اللُّعب، وبيوت الدمى، والعرائس المتحركة، وكل الملحقات المصاحبة للشخصيات، والمركبات الصغيرة، والدعائم،ومجموعة متنوعة من الملحقات.

تبدأ الدمى المتحركة بتصميمات بسيطة مثل الجوارب، التي يصنع منه بشكل متقن الدمية القفازية، والماريونت، التي يمكن أن تستخدم جنباً إلى جنب مع مشاهد مسرحية.

ينبغي التركيز في المقام الأول على الخصائص التالية،عند تحديد خصائص الفئات العمرية المناسبة للَّعب الدرامي، والعرائس المتحركة.

Motor Skills Required	متطلبات النمو الحركي
Level of Realism/Detail	مستويات الواقعية / التفاصيل
Interlocking/Loose Parts	الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء التالي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللُّعب. وهذا يتضمن وصفاً لأماكن اللَّعب أو المسارح، والدمى المناسبة لها، وكيف تلَعب بها كل فئة عمرية.

من 12: 18 شهراً

هذه الفئة العمرية، قد تستخدم دمى الحيوانات الناعمة، مثل دمى الحيوانات المحشوة، لحملها وحضنها. وهم ربما يستكشفون دمية الجوراب البسيطة القصيرة، التي يتراوح طولها من (8:12) بوصة، ويتراوح وزنها من (8:4) أونصة، وتجذب العرائس التي تصور الشخصيات المألوفة، وبتفاصيل بسيطة، وملامح وجه متباينة، وخاصة العيون، هؤلاء الأطفال، ويجب أن تكون فتحات الدمية واسعة لسهولة وصول اليد إليها، ولآن المهارات

الحركية لتلك الفئة، وقدرتهم على التحكم محدودة، فالدمية طويلة الذراع ليست مناسبة لتلك الفئة حتى يصل الطفل إلى 3 سنوات. وعلى الرغم من أن تلك الفئة غير مستعدة بعد للَّعب تظاهر حقيقي مع الأشياء، لكنهم قد يستمتعون بحمل ومناولة دمى المصغرات والحيوانات، أو وضعها في السيارة وهكذا.

من 23:19 شهرا

يمتلك الدارجون في 19 شهرا، ما يكفي من المهارات الحركية، والقدرات المعرفية، للتعامل مع دمى الجورب البسيطة، ومشاهد مسرحية، فضلا عن المكملات الكبيرة من (4:2) بوصة، كما يقومون بلَعب تظاهر بسيط. ويبدأ الأطفال بالاستمتاع بلُعب بسيطة، وواقعية (غير مفصلة)، ومجموعات اللُّعب المألوفة، والنماذج المصغرة، مع مجموعة متنوعة من الملحقات الكبيرة. مثل مطابخ كبيرة، محطات بنزين، مطارات، سيارات إطفاء، مزارع، مجموعات لُعب مثل المركبات، وشخصيات صغيرة وغيرها.وهؤلاء الأطفال لا يحتاجون شخصيات صغيرة بأجزاء متحركة، أو تفاصيل متحركة، فهم يفضلون السمات البارزة، مثل الوجوة المرسومة، شعر من البلاستيك، أو قباعات. هؤلاء الأطفال أكثر قدرة على حمل لُعب من البلاستيك أو الخشب الخفيف، والتي تزن من (12:8) أونصه.

عامان

يظهر أطفال تلك الفئة تحسناً في إجراء تواصل رمزي بسيط، وتحكم حركي، يسمح لهم بترتيب (6:2) قطع كبيرة، وبطول (4:2) بوصة. ومازالوا يفضلون نفس اللَّعب المشاهد البسيط، مع درجة مقبولة من التفاصيل الواقعية، وينجذبون إلى الأجزاء المتحركة البسيطة مثل الأذرع، والأبواب التي تفتح عن طريق شريحة أو مفصلات، ومقبض، وكلما إقترب الأطفال من الثالثة من العمر، ينجذبون إلى دمى الجورب، والقفاز البسيطة، التي تفتح وتغلق فمها عن طريق حركة الإبهام في مقابل باقي الأصابع، كما يجب أن تكون فتحة تلك الدمى واسعة لدخول اليد،كما يبدأون في الاستمتاع بدمي الإصبع كممارسة للتحكم العضلي.

3 سنوات

يستعد معظم أطفال الثالثة، للإستكشاف، ولَعب التظاهر مع اللَّعب المشاهد، والدمى المتحركة.إنهم بارعون أيضاً في عمل اتصالات رمزية، والعمل مع أصابعهم وأيديهم

أكثر أطفال من العامين، وهم يفضلون اللَّعب المشاهد والدمى المتحركة متوسطة التعقيد، والتفاصيل الواقعية، ويستمتعون ببيوت الدمي، وغيرها من اللَّعب المشاهد المألوف، مع عدة ملحقات حوالي عشرة قطع منفصلة يمكنهم ترتيبها وتغيير موضعها بسهولة. كما أنهم يفضلون اللَّعب مع دمى المسارح الصغيرة، كما أنها خطوة تأخذهم للَّعب التظاهر ولَعب الأدوار.

تلك الفئة يستخدمون الدمى القفازية، والجورب، والأصابع أكثر من الفئة السابقة،وكلما اقتربت تلك الفئة من الرابعة، تنجذب إلى دمى بفتحات فم، وأذرع بسيطة، للَّعب بها عن طريق إصبع الإبهام في مقابل باقي الأصابع. كما أن الدمى يجب أن تكون محددة الملامح، والوجه تحديداً، ولا حاجة للتفاصيل الكثيرة.

من 4: 5 سنوات

يتميز أطفال تلك الفئة العمرية بمهارات حركية مقبولة، تمكنهم من التعامل الجيد مع بيوت الدمى، وعرائس المسرح،ويمكنهم التعامل الفعلي مع 10 إلى 20 قطعة منفصلة بأحجام مختلفة. كما يتميز أطفال تلك الفئة بميلهم إلى المغامرة والتحدي، حيث يقتنون الدمى العسكرية، والحصون، وبعض المكملات الواقعية التي ترتبط بتلك الدمي، ويستخدمونها في لعب التظاهر بشكل مكثف، ويستخدمون أصابعهم، ومهاراتهم الحركية بشكل أكثر في التعامل مع الدمى، مع تمثيل قصص ومسرحيات تلعب فيها تلك الدمى والعرائس أدواراً حيوية.

من 6: 8 سنوات

ينجذب هؤلاء الأطفال للواقعية العالية، ودقة التفاصيل، ودرجة عالية من الفنية والوظيفية في لَعب المشاهد، ويستمتعون ببيوت الدمي، ولَعبهم يصبح أكثر تنظيماً، وموجهاً نحو الهدف من المسرحية أو العمل الدرامي. تلك الفئة العمرية أصبح لديها وعياً شديداً بالشخصيات، والمقتنيات الأصيلة، وتظهر مهارات حركية كبيرة أثناء التعامل مع مجموعة متنوعة من الملحقات صغيرة الحجم. وعلي الرغم من أنهم يهتمون بالمسارح الصغيرة المتاحة لهم في تلك الفترة، ولكن من حين إلى أخر يهتمون بالمسارح الكبيرة، الأكثر واقعية والأكثر دقة، والأكثر فنية ووظيفية.

هؤلاء الأطفال يستمتعون بالدمى المتحركة المفصلية الأكثر تعقيداً،وذات تفاصيل كرأس صلب، ووجوه محددة. ويميلون للدمي الأكثر واقعية من حيث الثياب، والملحقات، أو المشاهد المسرحية. فهم يمكنهم الأن التعامل مع دمى الماريونت أو دمى الخيوط البسيطة. هؤلاء الأطفال يستمتعون بمسارح العرائس، وتفصيلاتها، والقصص الطويلة.

من 12:9 شهرا

تتراجع الرغبة في لَعب المشاهد ، ولكن مازال بعض الأطفال مهتمون ببيوت الدمى، ذات الأثاث، والملحقات الدقيقة والأصيلة. لأنهم يمكنهم بسهولة التحول، والتلاعب بالمعاني الرمزية، والتعامل اليدوي مع الأشياء، مع براعة في التحكم والمهارات الحركية، تلك الفئة تستمتع بالدمى الأكثر تعقيداً مثل الدمى القفازية، والماريونت، ودمى العصا. ويهتمون بالدمى ذات التفاصيل الدقيقة، والواقعية، قريبة الشبة من واقع الحياة.فهم بحاجة الآن إلى مسارح عرائس كبيرة،دقيقة التفاصيل، بأليات عمل حقيقية، ومشاهد ومناظر واقعية.

جدول (7) اللّعب المشاهد: العرائس المتحركة
PLAY SCENES & PUPPETS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts	دمي متحركة بفتاحات واسعة بما يكفي لدخول اليد، بطول من 12:8 بوصة خفيفة الوزن من 4: 8أونصة مشاهد خفيفة الوزن يمكن حملها من 12:8 أونصه	←	← أجزاء صغيرة من من2:4 بوصة
شكل الأجزاء Shape of Parts		فتحات واسعة بالدمية 1أو2 لسهولة التحريك	←
عدد الأجزاء Number of Parts		2:4	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة* Interlocking/Loose Parts	أجزاء متحركة بسيطة، مثل حركة السواعد، أو الأبواب المفصلية	←	←
المواد Materials	لينة القوام	←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	قدرة محدودة من المهارات الحركية يمكن التعامل مع الدمى الخفيفة ويستطيع حملها.	قدرة قليلة من المهارات الحركية والقدرة على التحكم يمكنه التعامل اليدوي البسيط مع دمى الجوارب والشخصيات البسيطة	قدرة متوسطة من المهارات الحركية والقدرة على التحكم. سيطرة على الحركات تمكنه من وضع أجزاء قليلة وكبيرة الحجم في موضعها. يفتح ويغلق قبضته جيداً
اللون / التباين Color/Contrast	تباين في تفاصيل الوجة وخاصة العيون	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل* realism/detail level of	الدمى المتحركة والأشياء شخصيات أو حيوانات مالوفة مجموعات لعب مألوفة & نماذج مصغرة بسيطة &واقعية، وبدون تفاصيل كثيرة	←	← مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية
اللعبة / الوسائط /Toy Media			
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	لَعب تقليد بسيط غير مستعد للَّعب التظاهر أو لَعب الأدوار بعد	لَعب أدوار، بسيط مستنداً إلى مواضيع مستمدة من البيئة أو وسائل الإعلام	تحسن في عمل اتصالات رمزية بسيطة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	دمي جوارب بسيطة لَعب مشاهد بسيط مثل مطابخ صغيرة، مزرعة، محطة بنزين، مطار، سيارات الإطفاء مجموعات لَعب مثل المركبات مع شخصيات صغيرة	←	←

جدول (8) اللُّعب المشاهد: العرائس المتحركة
PLAY SCENES & PUPPETS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء Size of Parts	دمي بفتحات واسعة كفاية لحركة اليد فتحات قليلة وواسعة لسهولة دخول اليد	قطع اللُّعب المشاهد صغيرة حوالي 0.5 بوصة حجرات أو مساحات صغيرة	ملحقات معظمها صغيرة الحجم ←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts	حوالي 10	من 10: 20 قطعة	←	

خصائص اللعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة* Interlocking/Loose Parts	حركات بسيطة للأجزاء، مثل حركة الأذرع، والابواب المفصلية	أكثر تعقيداً مثل لف مسمار، & أبواب متعددة الأجزاء، ملحقات عديدة ومتنوعة	←	←
المواد Materials	مرنة القوام	←	←	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	درجة مقبولة من المهارات الحركية ، والتحكم تحسن في استخدام الاصابع والأيدي أكثر من عمر عامين يضع الأجزاء الصغيرة في مكانها ويغير موضعها	← قادر على التعامل مع معظم أليات العمل ←	درجة أعلي في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم	درجة أعلي في المهارات الحركية .
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل * level of Realism/ detail	الدمى المتحركة، والشخصيات، الحيوانات المألوفة ملامح وجه واضحة المعالم مستوي متوسط من التفاصيل الواقعية	← مستوي متوسط من التفاصيل الواقعية للغاية. من ملابس محددة، وملحقات، ومشاهد جميلة	وظيفية للغاية، تفاصيل واقعية ودقيقية	← مشاهد واقعية أو طبيعية

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللعبة / الوسائط Toy/ Media		المزيد من اللّعب المشاهد المعروف أطبح أكثر أهمية	وعي شديد بالشخصيات الأصيلة & والمقتنيات	←
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic				
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	مستوي مقبول التعقيد للُعب التظاهر. أكثر مهارة في إجراء اتصالات رمزية من فئة العامين	مستوي أعلي التعقيد للُعب التظاهر. أكثر مهارة في إجراء اتصالات رمزية من فئة 3 سنوات سرد الحكايات، وأداء المسرحيات	أكثر تنظيماً، موجهاً نحو الهدف من العمل المسرحي	عروض درامية طويلة، ومعقدة وأكثر تنظيماً، وأداءاً مسرحياً
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	دمي الجوارب، القفاز، اليد، الأذرع، الإصبع دمي ذات فمر وأذرع مفتوحة دمي الإصبع بيوت دمى بسيطة مجموعات لُعب من المصغرات المألوفة دمي معلقة مسارح	دمي جوارب أكثر تعقيداً، القفاز، اليد، الأذرع، الإصبع ← عرائس مسرح بسيطة بيوت دمى أكثر تفصيلا مجموعات لُعب من المصغرات المألوفة ← مجموعات عسكرية للتفاعل / المغامرات	الدمى يد، قفاز، يد، ماريونت، عصا عرائس برأس صلبة وملامح وجة محددة مسارح عرائس ذات تفصيلات واقعية بيوت دمى مع أشكال ومصغرات وحيوانات وملحقات مواضيع مألوفة عن المنزل، الفضاء	← دمي ماريونت، عصا ← مسرح عرائي حقيقي ← ←

♦ مواد التنكر
DRESS-UP MATERIALS

تشمل تلك المواد الأزياء، والملابس الوطنية، والاكسسوارات، والمجوهرات،وأدوات تجميل مجموعات تستهوي الأطفال من مختلف الأعمار ما عدا الرضع. وتشمل أيضاً الحرف ذات الصلة مثل صنع المجوهرات، والغزل، والنسيج، ولضم الخرز، كما أن الأطفال على مستوى من الوعي المعرفي، والمهارة اليدوية التي تمكنهم من استخدام الملابس في لَعب التظاهر،ويستخدمون خبراتهم من مختلف وسائل الإعلام مثل(التليفزيون، وأشرطة الفيديو، والكمبيوتر، والكتب) وتقليد أفراد الأسرة، والأصدقاء، ويبنون خيالهم الخاص.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص التالية عند تحديد مدى ملاءمتها للعمر.

مستوي الواقعية / التفاصيل	Level of Realism/Detail
اللعبة / الوسائط	Toy/ Media
المواد	Materials
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required

ترتيب الخصائص المذكورة أعلاه، لا يشير بالضرورة إلى أولوية محددة، لأن ذلك يمكن أن يتغير مع التقدم في العمر، والنقاش التالي يصف العلاقة بين خصائص تلك اللُّعب،وخصائص الأطفال في مختلف الفئات العمرية، وهذا يتضمن وصفاً لأنواع المواد التنكرية المناسبة، وكيف تلعب بها كل فئة عمرية.

18:12 شهراً

يقوم الأطفال حوالي 12 شهراً بأشكال بسيطة جداً من التقليد، ولَعب التظاهر مع الأشياء، والآخرين، بما في ذلك تقليد الكبار، وأقرانهم الأكبر سناً.وبالاقتراب من عمر 18 شهراً، يتقدمون نحو الأشكال الأساسية للتظاهر، والتقليد مع مواد التنكر، وذلك بالتزامن مع ظهور كلمات الأطفال (الكلمات الغير مفهومة) ، وتعلمهم لكلمات بسيطة، وعلى الرغم من أنهم لا يقومون بلَعب التظاهر كثيراً، حتى يقتربون من عمر 18 شهراً، ويبدأ الصغار في الاستمتاع بمواد التنكر الأساسية، والملابس من قطعة واحدة سهلة ، مع الملحقات مثل الأساور، والشعر المستعار. على الرغم من أنهم قد يحتاجون لمساعدة الأطفال الكبار، أدواتهم يجب

أن تكـون سـهلة التعامل مثـل أزياء بلا أكمام، وفتحات واسـعة وكبيرة للذراعين والسـاقين، وبدون سـجابات، ويسـتمتع أطفال تلك الفئة العمرية بإرتداء القلادات، ولكن هذا يمكن أن يشـكل خطر الاختناق، ولذلك فقد تم تصميم قلادات مناسبة لتلك الفئة، بحيث تسمح لهم بإرتدائها وخلعها بسهولة دون أن تشكل خطر الاختناق مثل (تصميم قلادة من قطعتين قابلة للإنفصال أو الفك)، ولا يفضل استخدام استخدام أدوات التجميل لأن الأطفال يضعون تلك الأشياء فـي أفواههم، هذا من جانب، ومن جانب أخر، المواد حادة الحواف والنقاط تشكل خطراً عليهم، لذا فالمواد المناسبة لهم هي السميكة مستديرة الحواف.

من 19: 23 شهراً

أصـبح أطفـال تلـك الفئـة أكـثر وعيـاً لاسـتخدام الملابـس، والاكسسـوارات الرمزية للشخصـيات، والعديـد مـن تلك المواد مسـموح بها، ومـع بداية 19 شـهراً ينجذبـون لمواد التنكـر، ويصـاحب ذلك زيادة فـي مهاراتهـم الحركية، وقدرتهم على التحكم والسـيطرة، مثل اسـتخدام القبضـة بين السبابة والإبهام. وأصـبحوا أكثر مهارة، وتكيف فـي التعامل مع السـحابات، ولكن مازالوا يواجهون صعوبات فـي التعامل الصحيح مع أنواع تلك السحابات، وهم يستمتعون بنفس المواد في الفئة العمرية السابقة، بالإضافة إلى استمتاعهم بالحبال أو الأشرطة أوالسلاسل مع أهداف بسيطة، مثل التضفير أو لضم الخرز. وينجذبون أيضاً لمواد التنكر الأساسـية المتنوعة مثل الملابس، والأحذية، والقباعات، والشـعر المستعار، والأساور، والقلادات. ويفضلون التفاصيل البسيطة، مع ألوان نابضة بالحياة. ويواصلون وضع القلادات والمواد الأخرى حول رقابهم، ويجب ألا يشـكل ذلك خطر الاختناق. والمجوهرات المناسبة هي التي يسـهل إرتدائها وخلعها، مثل الأساور المرنة السـميكة مستديرة الحواف. ويحب أطفال تلك الفئة ارتداء الازياء والاكسسـوارات التي يشـاهدونها فـي برامج التليفزيون أو أشـرطة الفيديو.

عامان

يظهـر لعب التظاهر في تلـك الفئة العمرية بطـرق أكثر تعقيداً، ويفضـلون المواد قليلة التفاصـيل الواقعية. ويسـتمتعون بالتحولات الرمزية التي تسـمح لهم بها تلك المواد مثل أن تصـبح أم، أو طفل يلعب فـي المنزل. وبالاقتراب من عمر 3 سـنوات، نجد لديهم صـعوبات بسـيطة أثنـاء تقليـد شخصـيات معينة، والتصـرف بأنماط سـلوك، وتعبـيرات محددة أو

مقترحة، لشخصيات أو حيوانات أليفة، وخاصة المستمدة من التليفزيون ووسائل الإعلام الأخرى. وفي حوالي 30 شهراً يتم تطوير مهارات أكثر، ويتمكنون من التعامل مع السحابات الكبيرة بغلقها أو فتحها، واستخدام الأزرار الكبيرة، والمشابك (الأبازيم). ويستمتعون بالاستقلالية في التعامل مع الأزياء البسيطة مثل (الفساتين، والقباعات، والقفازات)، والملحقات مثل الأساور المرنة، والشعر المستعار. ويستمتعون بالتعامل مع ملابس الدمى، والأحذية، ولضم الخرز، وتضفير وتدكيك الأشرطة. واستخدام المرايا اليدوية للتقليد، والخيال مع الشخصيات المألوفة مثل سيندريلا، والاستمتاع بلعب الأدوار.وتصمم أدواتهم بحيث تتمتع بسهولة الاستخدام مثل مجوهرات بسيطة سهلة الارتداء والخلع، وأساور مرنة، وقلادات طويلة لا تتطلب من الطفل ربطها حتى لا تشكل خطر الاختناق، ومن المرجح أن تستمر تلك الأشياء في هذا العمر. ولا تستخدم مع تلك الفئة القلائد القصيرة، والأقراط.

3 سنوات

يتطلع أطفال تلك الفئة إلى لعب التظاهر مع الأزياء، والإكسسوارات، ومجموعات من التفاصيل معتدلة الواقعية،وغنية بالألوان الباستيل، أو الزاهية النابضة بالحياة. ونظراً لتطور المهاراتهم الحركية، وقدرتهم على التحكم، وحل المشكلات، فهم أكثر قدرة على التعامل مع الملابس، والاكسسوارات. ويستمتعون بالملابس مع مواضيع الأبطال الخارقين، والمهن كالطبيب، والشرطة،ورجل المطافئ، وملحقات مثل الشعر المستعار، والأقنعة، والمجوهرات مثل الأساور، والخواتم، والأقراط يستخدمونها عندما يصلون لمستوي متوسط من التفاصيل الواقعية في الشكل والوظيفة. ويمكنهم تحقيق قدر من النجاح في التعامل مع السحابات، والأزرار الكبيرة، والأشرطة، والمشابك (الأبازيم). ويمكنهم استخدام السلاسل الطويلة بنهايات قوية للضم الخرز، وتكوين نمط بسيط ومتكرر من لونين مثل الأحمر والأزرق. ويمكنهم التعامل مع لضم الحبات الأصغر، والتضفير البسيط، وتدكيك البطاقات البسيطة، والتعامل مع أدوات الحياكة البسيطة. في حين لا يزال لديهم صعوبات حركية في استخدام طلاء الأظافر، وأدوات التجميل، ومواد التنكر، ويمكن تطوير فهم هؤلاء الأطفال لكيفية التعامل مع تلك المواد بأمان. وتلك الفئة لديها فهم أساسي لديناميات الخير والشر، ويبدأون في الاستمتاع بلَعب الأدوار مثل رجال الشرطة، واللصوص.كما يستمتعون أيضاً بالقصص البسيطة التي تنطوي على الاستكشاف والديناصورات، والحيوانات الأليفة، وسياقات الأسرة. الأطفال الذين أكملوا 3 سنوات أفضل قدرة في ارتداء وخلع القلائد من

حول رقابهم، بشــرط أن تكون ســهلة التعامل معها. وعمل الأقواس والمنحنيات صــعب ولكن يمكنهم التحدي.

من 4: 5 سنوات

تلـك الفئة أكثر توســعاً في فهــم المعاني الرمزية، وقــدرة مقبولة على حل المشـكلات، وتطــور كبير فـي لَعبهم التظاهري، وحكي قصــص أطول، ويســتمتعون أكثر بالتفصــيلات، مثل (تفاصــيل مـلابس الخارقين، ومهن محددة)، واكسســوارات مثل (الأقراط، والخواتم، والقلائد، والأســاور، والقفازات، والقباعات، والشعر المستعار، ورابطة العنق)، ومجموعات مثــل (أدوات المكيــاج، والتنكــر، وطــلاء الأظافر)، تلـك المواد تمنحهم فرصــاً أكـبر للَّعب الأدوار، والخيال،والاســتقلال، وأعمال درامية أكثر تطوراً وتعقيداً. وإرشادات الكبار تساعد هــؤلاء الأطفال علــى لَعب الأدوار. وتتطور مهاراتهم الحركية بشـكل يمكنهم من التعامل مع أدوات بالحجــم الذي يتعامــل معه الكبار مثل الأزرار، والســحابات، والمشــابك (الأبازيم)، والخطاطيــف. ويمكن لهؤلاء الأطفال تقليد أنماط متعــددة، وابتكار أنماط متعددة النظم، وبســيطة باســتخدام لضــم الخــرز، ويســتمتعون باســتخدام أدوات التضــفير، والنســيج، ومســتلزمات الخياطة، ويســتطيعون عمل أقواس ومنحنيات بســيطة بالاقــتراب من عمر 6 سنوات.

مواد التنكر التي تهمهم إلى أقصى درجة، مستمدة من خبراتهم الحياتية المختلفة، وسائل الإعــلام (التليفزيون، وألعاب الكمبيوتــر، والفيديو، والكتب). وتشــتمل (الطبيب،والمنزل، والأسرة، والشــرطة، والجيش، ورجال الإطفاء، والديناصــورات، والحيوانات الأليفة، ورواد الفضاء).

من 6: 8 سنوات

ثقافة وســائل الإعــلام المحيطة، والمجتمــع، والمدرســة، والأقران، والخــبرات لها تأثير كبير على الأطفال في ســن المدرســة. وتلعب دوراً كبيراً فـي اختياراتهم لمــواد التنكر، وتؤثر علــى اختياراتهــم للملابس، وعلي خيالهــم. والأطفال اللذين تــتراوح أعمارهم بين 6، 7، 8 سنوات لديهم اهتمام أعمق بالموضوعات التي تعزز لعب المطاردة مثل (الشرطة واللصوص، والجيش)، واللَّعب الخشــن مثل (المصارعة)، ويعيدون تمثيل فيلم، أو شخصيات من كتاب فكاهي، وتجذبهم الملابس والاكسسوارات الأكثر واقعية وتفصيلا ووظيفية، ويمكن أن تشمل

قطـع مجوهرات صـغيرة. ويحبون خياطة الملابس الصـغيرة للدمي، والتضـفير والتطريز البسيط.

لديهم مهارات حركية أكثر تعقيداً تمكنهم بالقيام بأعمال الخياطة، والتضفير، والجدائل اليدوية، ويمكنهم عمل جدائل، وتضـفير خيوط البلاسـتيك، ولضـم مجموعة خرز صغيرة في خيط، واسـتخدام الوسـائط الفنية مثل الزجاج، والفخار، والبلاسـتيك الملون، والخرز لصنع اكسسواراتهم الخاصة مثل (الأساور، والدبابيس، والقلادات، والأزياء)، ويستمتعون بذلك، وفي نهاية تلك الفئة العمرية، يفضـلون الأعمال الدرامية المسرحية المنظمة. وتشمل مواضـيعهم الأحـداث التاريخيـة الكبري، وحكايـات الخرافة، ومغامرات الفضـاء، ورجال الشـرطة، واللصـوص، ومعارك من جميع الأنواع، والبالية، والسـيرك، والمدرسـة، والمنزل، ورجال المطافئ، التي تشـمل مختلف الملحقات من مكياج، وشـعر مسـتعار،وطلاء الأظافر. ويسـتخدمون في 9 سنوات المواد الخام لتصنيع ملابسهم،وأدوات تنكرهم، واكسسواراتهم الخاصة.

من 9: 12 سنة

على الرغم من أن بداية اللَّعب الدرامي يكون في الفترة الأولى من مرحلة الطفولة المبكرة، فإنه يقل أكثر وأكثر بالتقدم في العمر. ولَعبهم يصـبح أكثر تنظيماً، ويركز على موضوعات تاريخية أوسـع نطاقاً، مثـل الحروب، والموضـوعات الوطنية والإقليمية الرئيسـة، والتقدم العلمي، والموضـوعات المحلية مثل قضـايا الأسرة، والصـحة، والنظافة، والطهي،والحياكة، وملحقـات تلك الأنشـطة أكـثر تعقيداً مثل الحياكة، والتطريز، والنسـيج، وصـنع الجدائل. هؤلاء الأطفال لديهم اهتمامات بالأنشـطة الرياضـية، والفنية، والتنافسية، ومختلف المهن. ولقد أصبحت لديهم مهارات تمكنهم من القيام بأعمال معقدة مثل عمل مكياجهم بأنفسهم. ويفضل هؤلاء الأطفال الملابس والأزياء التي تمثل الأدوار الحياتية اليومية مثل صياد، وطبيب، وراقصـة بالية، وجندي. وهم يستمتعون أيضاً بالاكسسوارات التي تضفي حياة وواقعية على تلك الأدوار مثل الشعر المسـتعار، والأحذية الرياضية المخصصة، والزخارف، والديكورات. هـؤلاء الأطفال لديهم قدرة ممتازة على التعامل مع الأزياء، والاكسسـوارات، والمسـتلزمات التي تشبة أدوات ومستلزمات الكبار.

جدول (9) مواد التنكر DRESS-UP MATERIALS

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			
شكل الأجزاء Shape of Parts	سميكة، مستديرة الحواف لا توجد مجوهرات تصميم ملابس بلا أكمام لسهولة الانزلاق	← ← ←	← ← ←
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts			
المواد* Materials	حبات خرز من البلاستيك أو الخشب	← سحابات سهلة السحب والانزلاق	← ← أزرار، مشابك (أبازيم) كبيرة للملابس
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	المهارات الحركية بسيطة جداً	قدرة قليلة من المهارات الحركية والقدرة على التحكم قدرة على لضم خبات خرز كبيرة باستخدام السبابة والابهام قادر على توجية الذراعين، والساقين خلال فتحات كبيرة	قدرة متوسطة من المهارات الحركية والقدرة على التحكم. ← ←
اللون / التباين Color/Contrast	ألوان غنية، نابضة بالحياة	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements	أنسجة لينه	←	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
مستويات الواقعية / التفاصيل* realism/detail level of			مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية
اللعبة / الوسائط /Toy Media		أزياء، وملحقات مألوفة، ومسموح بها	علاقة أقوي مع الأزياء والملحقات
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	التقليد لعب تظاهر بسيط جداً& تفكير رمزي ثرثرة (كلام طفولي)، كلمات بسيطة اكتشاف &الشعور بالمواد اللينة وضع الأشياء في الفم طوال الوقت	← لعب تظاهر بسيط & اتصال رمزي كلمات، وجمل بسيطة ← وضع الأشياء في الفم في كثير من الأوقات	← زيادة، وأكثر تعقيد التحولات الرمزية زيادة في المفردات يقيم الاداء المستقل يضع الأشياء في فمه أحياناً
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	ملابس بسيطة جداً قلادات وأساور أقل مرونة، لا للخواتم والأقراط اكسسورات للشعر (أوشحة، مشابك) سلاسل مجدولة خرز فوق 10	ملابس بسيطة ← أخذية، وأغطية رأس، وعلاقات خرز فوق 20 أحبال جلد مجدولة وسميكة وغير حادة	← مرايا يدوية، شعر مستعار للعب الخيالي ← ملابس، أحذية، قفازات، علاقات خرز فوق20 ملابس دمى بسيطة أحبال جلد مجدولة وسميكة وغير حادة

جدول (10) مواد التنكر DRESS-UP MATERIALS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء Size of Parts	حبات خرز صغيرة حوالي ½بوصة قلادات كبيرة سهلة الارتداء والخلع	حبات خرز صغيرة حوالي ¼بوصة ←	حجم طبيعي لمواد وملابس التنكر ←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد *Materials	صغيرة، وسهلة الإرتداء، والخلع حجم متوسط للأزرار، والمشابك، والسحابات	← أحجام نموذجية مثل الكبار للأزرار، والمشابك، والسحابات	← ← خرز زجاجي، وفخار	← ← ←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	درجة مقبولة من المهارات الحركية ، والتحكم استقامة بسيطة استقلال في ارتداء وخلع الملابس البسيطة يزرر، وربط ، وتدوير، تركيب	← قادر على التعامل مع معظم أليات العمل، يقوم بتحديات ← ←	درجة أعلي في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم قادر على حياكة ملابس دمى بإبرة حياكة يعمل مواد تنكر بسيطة يستخدم ملابس الكبار ←	← صنع أولياء متقنة إلى حد ما يختار ملابس مناسب يستخدم مواد المكياج بشكل دقيق
اللون / التباين Color/Contrast	غنية بالألوان الساسية الزاهية، وألوان الباستيل المشرقة	←		

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements	مواد ناعمة لينة			
مستويات الواقعية / التفاصيل * level of Realism/ detail	مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية	مستوي عالي من التفاصيل الواقعية.	مستوي أعلي من التفاصيل الواقعية	مستوي عالي جدا من التفاصيل الواقعية الاصيلة
اللعبة / الوسائط Toy/ Media	أزياء أكثر جاذبية مسموح بها	اهتمام بالغ بالأزياء المسموح بها	←	←
كلاسيك/ أصالة اللُّعبة classic				
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	تركيز كبير على لُعب التظاهر مستوي من منخفض إلى متوسط في القدرة على حل المشكلات الانخراط في الانماط البسيطة المتسلسلة مثل الاحمر والازرق	تطور عالي في لُعب التظاهر أكثر شمولا في المفاهيم والدلالات الرمزية. درجة مقبول في القدرة على حل المشكلات يمنكه عمل نماذج أكثر تعقيدا من لضم الخرز قادر على خلق تسلسلات متعددة بسيطة	أكثر تنظيماً، موجهاً نحو الهدف من العمل المسرحي درجة أعلي في القدرة على حل المشكلات درجة مقبولة في اختيار مواد التنكر	عروض درامية طويلة، ومعقدة وأكثر تنظيماً، وأداءاً مسرحياً درجة عالية في القدرة على حل المشكلات درجة عالية في اختيار مواد التنكر

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	ملابس على درجة مقبولة من التعقيد كل أنواع المجوهرات شعر مستعار بسيط اكسسوارات شعر (مشابك، أوشحة) فساتين، قبعات، أحذية، القفازات) خرز صغير ملابس دمي صناديق،لوضع الاشرطة، المشابك، الاوشحة...	ملابس على متوسطة التعقيد عرائس مسرح بسيطة مواد مقبولة التعقيد من طلاء الاظافر، المكياج، مجوهرات، الضافير، أدوات التنكر. ← ← أطواق بسيطة تطريز، عقد بسيطة ← ← أدوات خياطة بسيطة ←	مواد (أقمشة) لصنع الملابس ← شعر مستعار أكثر واقعية اكسسوارات شعر أكثر تعقيدا أطواق أكثر ← عقيدا ← تطريز، عقد يدوية خرز من مختلف الاحجام بكر حياكة، التطريز البسيط بأبره	أدوات الكبار من مجوهرات،مبرد أظافر، مكياج، مشاجب، أدوات تنكر، مكياج، خياطة، تطريز، حياكة - تضفير. ← ← ← تطريز أكثر تعقيداً ← ← سياط، أنشوطات من الجلد، البلاستيك استكشاف المسدسات، والملحقات المتعلقة بها

♦ المركبات الصغيرة
SMALL VEHICLE TOYS

معظم استخدامات الرضع والدارجون فوق 18 شهراً، وخاصة اللذين تقل أعمارهم عن سنة، للمركبات الصغيرة ، بغرض الاستكشاف، والتقليد البسيطة وليس لأغراض التمثيل. ولذلك فإن لُعب المركبات البسيطة، المخصصة للأطفال دون 12 شهراً تناقش ضمن لَعب " الاستكشاف المبكر، وممارسة اللَّعب: لُعب السحب & والدفع" ، وبعد 18 شهراً يبدأ الأطفال في استخدام المركبات الصغيرة أكثر في لَعب التظاهر. ويستخدم أطفال 4، 5 سنوات المركبات الصغيرة أكثر في لَعب التظاهر ، ويقومون ببناء قصصهم، وحواراتهم الدرامية. وليس المقصود هنا أن يقوم الأطفال بقيادة تلك السيارات، فلُعب الركوب تدخل ضمن الرياضة واللألعاب الترفيهية.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص التالية عند تحديد مدى ملاءمتها للعمر، وخصائص المركبات الصغيرة.

Size of Parts	حجم الأجزاء
Level of Realism/Detail	مستوي الواقعية / التفاصيل
Motor Skills Required	متطلبات النمو الحركي
Toy/ Media	اللعبة / الوسائط
Color/Contrast	اللون / التباين
Cause & Effect	السبب & النتيجة

ترتيب الخصائص المذكورة أعلاه، لا يشير بالضرورة إلى أولوية محددة، لأن ذلك يمكن أن يتغير مع التقدم في العمر، والنقاش التالي يصف العلاقة بين خصائص تلك اللُّعب، وخصائص الأطفال في مختلف الفئات العمرية، وهذه يتضمن وصفاً للُّعب المركبات الصغيرة المناسبة وكيف تَلعب بها تلك الفئات العمرية.

من 12: 18 شهراً

لأنهم يلاحظون الكبار وأقرانهم الأكبر سنا في المنزل، ويشاهدون استخدام المركبات الصغيرة في التلفزيون وفي وسائل الإعلام الأخرى، يبدأ هؤلاء الأطفال الانخراط في أنشطة اللَعب، والتقليد مع بدائل لهذه الأشياء. وكلما تقدم أطفال تلك الفئة العمرية، يبدأون في بناء مفهوم ديمومة الأشياء، والتفكير الرمزي البسيط، ويمكنهم الثرثرة ببعض الكلمات، وفهم كلمة. ومن ثم يمكن مساعدة هؤلاء الصغار على تطوير قدراتهم على التقليد مع المركبات الصغيرة، من خلال مشاهدة الكبار، والأطفال الأكبر عمراً، ومع ذلك تلك المشاهدات ليست ضرورية ليقوم الأطفال باللعب بتلك المركبات. ومن أمثلة لُعب المركبات البسيطة المقدمة لتلك الفئات العمرية، القوارب الصغيرة لحوض الاستحمام، وسيارات بسيطة، ودراجات نارية، وشاحنات، وقطارات بدون مسارات، وطائرات البلاستيك، والمطاط، أوالخشب خفيف الوزن، مواد مناسبة لصناعة تلك اللُّعب.

وينجذب هؤلاء الأطفال إلى الألوان الزاهية الغنية، والنابضة بالحياة، مع تفاصيل بسيطة التي قد تكون واقعية، أو قد تتخذ شكل خيالي من الطبيعة. يتمتع هؤلاء الأطفال بتلك المركبات البسيطة، المكونة من قطعة واحدة، مع عجلات يمكنها أن تدور. وبسبب ميل هؤلاء الأطفال لوضع الأشياء في أفواههم، ومهاراتهم الحركية، وقدراتهم على التحكم مازالت

منخفضة، فالمركبات الصغيرة لاتحتوي على أجزاء قابلة للإنفصال أو الفك. ويستمتع هؤلاء الأطفال أيضاً باستكشاف علاقات السبب والنتيجة مع المركبات على عجلات تدور. راجع (اللعب الاستكشافي المبكر & وممارسة اللعب: لُعب السحب والدفع)، أو بالضغط على الأزرار فيصدر صوت،وضوء، وحركة، ولُعب المركبات الصغيرة الموجة لتلك الفئة، كبيرة بما يكفي للتعامل معها بالضغط أو الدفع من(8:4 بوصة).ويجد الأطفال الأمر أكثر سهولة عند استخدام هذه اللُّعب، إذا استطاعوا القبض عليها بأصابعهم أو بقبضة أيديهم بالكامل، وإن لم يقل أي جانب منها عن حجم من (¼:½) بوصة. وسوف يقوم الأطفال بالتعامل معها بسهولة أيضاً إذ لم يزد وزنها عن 3 أونصة، ويجب أن تكون حواف تلك اللُّعب سميكة، ومستديرة، وقوية بما يكفي حتى لاتتكسر أو تتمزق.

تناسب تلك الفئة العمرية القطارات البسيطة المصنوعة من الخشب أو البلاستيك، وقد تكون ثابتة أو متحركة وبسيطة، وبدون مسارات. ونظراً لان تلك الفئة تجد صعوبة كبيرة في التعامل مع مسارات القطارات، وأليات توصيل تلك المسارات، فهي غير مناسبة بوجة عام. ومع اقتراب الاطفال من عمر 18 شهرا يمكنهم استخدام أجهزة بسيطة مثل التعامل مع وصلات مغناطيسية أو خطافات كبيرة.

من 23:19 شهرا

يبدأ الأطفال حوالي 19 شهراً، في لَعب تظاهر محدود جداً مع لُعب المركبات الصغيرة، معظمه تقليد لما يشاهدونه في وسائل الإعلام ، والموضوعات المهيمنة، مثل سيارات الأسرة، أو أفلام الكارتون الشائعة، التي بها نماذج للمركبات. ويستمتع أطفال تلك الفئة باستكشاف علاقات متوسطة للسبب والنتيجة من خلال استخدام لُعب المركبات الصغيرة، مثل الضغط ينتج صوت، أو ضوء، أو حركة، أو حركة السحب باستخدام حبل،أو دفع زر في جهاز تحكم عن بعد، لإنتاج حركات بسيطة. وهم يفضلون الأجزاء الكبيرة نسبياً، والأجزاء القابلة للعمل، مثل الأبواب، والشبابيك المفصلية، والأغطية القلابة، والخراطيم، والأشرعة،والمراوح، طالما أنها تتطلب مهارات حركية بسيطة للتعامل معها ، والقبض عليها من كل الجهات. وكلما تطورت مهارة المشي، يمكنهم سحب مركبات مزودة بحبل، راجع (اللعب الاستكشافي المبكر & وممارسة اللعب: لُعب السحب & الدفع) ،ويفضلون المركبات ذات الألوان الزاهية، النابضة بالحياة، الجذابة، متوسطة التفاصيل الواقعية ،ويمكن أن تشمل لُعب المركبات الصغيرة

المناسـبة لتلـك الفئة، القوارب الصـغيرة لحوض الاسـتحمام، ودراجات نارية، وسـيارات خيالية، وقطارات، ووشاحنات، والطائرات المحلقة غير مناسبة لتلك الفئة.

يبدأ الدارجون لَعب تظاهر بسـيط مع لُعب المركبات مع اقتراب عمر الثانية، والمركبات ذات الأجـزاء القابلة للإنفصـال أو الفك غير مناسـبة لتلـك الفئة،لأنهم مازالوا يضـعون الأشـياء فـي أفواههم ولكن بدرجة أقل من الفئة السـابقة. يجب أن تكـون تلك اللُّعب قابلة للغسـيل، وسـهلة التنظيف، وكبيرة بما يكفي، لمسـكها أو دفعها. المركبات من 6: 12 بوصـة مناسـبة للقبض عليها بـكلا يديه. هذه اللُّعب عـادة لا تزيد عن 4 أونصـة، لكي يتمكن من إلتقاطها خلال الاسـتخدام. ولأسباب تتعلق بالسلامة، ينبغي أن تكون تلك اللُّعب متينة غير قابلة للكسر أو إنفصال أحد الأجزاء، وسميكة الحواف، ومستديرة.

قد تحتوي القوارب، والسـيارات، والدراجات النارية، والسيارات الخيالية، والشاحنات، على تفاصيل أكثر قليلاً، على الرغم من أن ذلك غير ضروري لتلك الفئة العمرية.

والقطارات تكون بنفس مواصـفات الفئة السـابقة، ولكن تلك الفئـة يمكنها التعامل مع تحديـات أكبر. وكلمـا إقترب هـؤلاء الأطفال من عمر العامين، يصـبحون أكـثر مهارة في دفع الأزرار، والتلاعب بالأجزاء، وتشـغيل الأجهزة البسـيطة عن بعد. ومرة أخرى مسارات القطارات ليست مناسبة لتلك الفئة أيضاً، ولكن هؤلاء الأطفال يمكنهم اللّعب مع أليات وصل بسيطة مثل الوصلات المغناطيسية، والخطافية الكبيرة. ويمكن لتلك الفئة التعامل مع قطار مكون من عربتين أو أربع عربات.

عامان:

مازالـت تلك الفئة تقلد الموضـوعات الموجودة فـي وسـائل الإعـلام المحلية، بقدر كبير، والأطفال هنا يمكنهم البدء فـي لَعب التظاهر، أكثر بكثير من الفئة السـابقة، بسـبب زيادة الاتصـال الرمـزي بين اللَّعـب والعالم الحقيقـي. ويحدث التظاهر بشـكل أكـثر تعقيداً مع الدارجـين، فهم ينجذبون للمركبات الصـغيرة التي تجعلهم يستكشـفون علاقات متوسـطة للسـبب والنتيجة، مثل عند الدفع ينتج صـوت، وضـوء، وحركة، أو سـحب المركبة بحبل، أو اسـتخدام جهاز تحكم عـن بعد لإحداث حركة. ولمزيـد من فرص التظاهر، يسـتمتع هؤلاء الأطفال باللُّعب ذات الأبواب والنوافذ المتحركة، والأغطية القلابة، والخراطيم، والأشـرعة، والمـراوح، والروافع (العتلات) البسـيطة، سـهلة القبض عليها باليد. ويفضـلون المركبات

مقبولـة التفاصـيل الواقعيـة، ذات الألـوان الزاهية، والنابضـة بالحياة، أو ألوان الباسـتيل المشـرقة، ويتمتعون أيضـاً بالمركبات التي تتطلب درجة مقبولة من المهارات الحركية للتعامل معها، والتحكم بها، بما فـي ذلك قوارب حوض الاستحمام، والسيارات، والدراجات النارية، والشـاحنات، والقطارات، والمركبات الخيالية، والطائرات. هؤلاء الأطفال قريبا سيتمكنون من اسـتخدام واحد أو اثنين من آليات التشـغيل البسـيطة بالتدريج، كلما اقتربوا من سـن الثالثة.

بعض لُعب المركبات الصـغيرة تكون من (2 : 4) بوصـة، وبعضـها كبـيرة الحجم يكون من (18:10) بوصـة، وهي بغرض الدفع، ومع الاقتراب من عمر 30 شـهراً، هم أكثر وعياً بالمركبـات المألوفة، ويبدأون في لَعب الأدوار المفضـلة لديهم، والاسـتمتاع بتلك اللُّعب. وهم أيضـاً يبدأون فـي الاسـتمتاع بالمركبات الصـغيرة ذات الأهداف التعليميـة الأولية، مثل أن تنطق تلك اللُّعب أصوات عدد قليل من الأرقام، والحروف. قد يجد هؤلاء الأطفال صعوبة مع اللُّعب التي لايسهل مسكها أو القبض عليها، أو التي تزن أكثر من (4: 6) أونصة، التي يجب أن تصـمم ليقوم الأطفال بإلتقاطها أثناء الاستخدام مثل (الطائرة). واللُّعب المناسبة لتلك الفئة لا تكون قابلة للكسر أو انفصال أحد أجزائها، وتكون سميكة ومستديرة الحواف، وتكون سهلة التنظيف، وقابلة للغسيل. وتفضل تلك الفئة الشاحنات الكبيرة نسبياً، مع أجزاء كبيرة نسـبياً، وبسـيطة وقابلة للعمل اليدوي، وبالعجلات ، ويمكنهم اسـتخدام تلك اللُّعب بسهولة فـي أنشطة هادفة مثل النقل، والتحميل، والانقاذ وغيرها .ونظراً لكبر حجم تلك الشاحنات، فهي تصنع من البلاستيك الصلب، وكثيراً ما تستخدم المعادن لتكون ثقيلة الوزن نسبياً.

القطارات المناسبة هنا هي نفسها المناسبة للفئة السابقة، ولكن السيارات يمكن أن تكون أصـغر، وبعجلات متحركـة، فهي أكثر جاذبية مـن الثابتة. ومع اقترابهم مـن عمر الثالثة، يستمتعون بتوصيل أو تركيب مسـارات القطارات البسيطة، أو المسارات المتداخلة، ويقومون بتشبيك تلك المسارات بالمحاولة والخطأ ليدفعون أو يسحبون القطارات عليها. وهم يستمتعون أيضاً بالأعمال اليدوية، وأكثر نجاحاً مع أليات بسيطة، كربط وتوصيل الأجزاء، مثل تشبيك أو فصل بعض عربات القطار ببعض.

3 سنوات:

أطفـال تلـك الفئة لديهم مهـارات حركيـة مقبولة، وعلى درجـة مقبولة أيضـاً لإدراك

علاقات السبب والنتيجة أثناء لَعب التظاهر. وهم يستمتعون بالمركبات التي تصدر أصواتاً، أو أضواء، أو تتحرك أو تتحدث عند الضغط على زر ما، أو بجهاز التحكم عن بعد. وتلك اللُّعب جذابة جداً بسبب استخدامها لزيادة التفاعلات الاجتماعية، وتستخدم مع الأطفال منخفض أو متوسطي التفاعلات الاجتماعية، لا سيما الذين يقتربون من عمر الرابعة. هؤلاء الأطفال ينجذبون على حد سواء للمركبات الصغيرة بحجم من (1:8 (بوصة، والكبيرة بحجم (12: 24) بوصة، والأكثر تعقيداً، وتفاصيلاً. وهم يفضلون مجموعات المركبات المتناسقة مثل (العربات المصغرة المصبوبة في قالب، والمركبات بمقاييس حوالي (1.60: 1.64) بوصة، مع أشكال وملحقات مرتبطة بها.

تجذب القوارب، والسيارات، والدراجات النارية، والسيارات الخيالية، والشاحنات، والطائرات، ذات التفاصيل الكثيرة الأطفال في عمر الثالثة، وهم أيضاً ينجذبون للعربات المصبوبة من البلاستيك أو المعدن وتشتمل على تفاصيل أكثر. فهم يبدأون في تفضيل مستويات مقبولة من التفاصيل الواقعية، مثل التصميم المتناسق، والأجزاء المتحركة، والملحقات، ووظيفية، مع كلمات مطبوعة. ويفضلون الألوان الزاهية، وألوان الباستيل الهادئة، وهم ينجذبون للُّعب التي يسهل التحكم بها عن بعد بعصا تحكم أو زر. وأطفال تلك الفئة يحبون استخدام أليات حركة بسيطة تسمح لهم بتحريك لُعبهم ذهاباً وإياباً، باستخدام أزرار كبيرة، أو بالسحب والدفع. وهم يتمتعون بلَعب التظاهر مع الأجزاء المتحركة مثل الأبواب، والأغطية القلابة، والخراطيم، والأشرعة، والمراوح، والروافع البسيطة،والأجزاء القابلة للحركة بواسطة اليد. تجذب السيارات الصغيرة المنتشرة بوسائل الإعلام هؤلاء الأطفال. وتصمم تلك المركبات بحيث يمكن للأطفال إلتقاطها أثناء الاستخدام، فيجب أن تكون خفيفة الوزن من (6: 8) أونصة هي الأكثر ملاءمة لتلك الفئة.

القطارات المفضلة لديهم ذات العربات التي يمكن فصلها وتركيبها كما في الفئة السابقة، مع مسارات كبيرة يمكن تركيبها معاً فهي تمدهم بشعور الإنجاز عندما ينجحون في تشبيك الأجزاء معاً.

5:4 سنوات

يستمتع هؤلاء الأطفال بالمركبات الصغيرة، لأنهم يستطيعون إدماجها بشكل مقبول في لَعب تظاهر أكثر تعقيداً. والمركبات الصغيرة، تعزز لَعب التظاهر المعقد، الذي يستغرق فترات

طويلة. وذلك لأنهم طوروا معاني رمزية أكثر ثراءا من أطفال الثالثة، وأصبح لديهم قدرات مقبولة لحل المشكلات، ويستخدمون المركبات الصغيرة، ويستمدون منها أفكار، وحركات متنوعة، وقصص مع الأصدقاء أو مجموعة اللَّعب. وهم يفضلون الألوان الزاهية النابضة بالحياة، والأكثر واقعية، وذات المستوي المقبول من التفاصيل الواقعية، مثل تصميمات متناسقة، وأجزاء متحركة تؤدي وظيفة معينة، وملحقات بتفاصيل أكثر.

القوارب، والسيارات، والدراجات النارية، والمركبات الخيالية، والشاحنات، جذابة جداً لتلك الفئة العمرية عندما تتضمن عدة تفاصيل تحددها، مثل طرازها. وهم يفضلون تلك المصنوعة من البلاستيك أو المعدن، مع مزيد من التفاصيل. ويستمتعون بدرجة مقبولة بإكتشاف علاقات السبب والنتيجة، مثل أليات السحب،والدفع، وتحريك الأجزاء العديدة الملحقة باللُّعبة، والقيام بعدة إجراءات معقدة نسبياً. مثل الأجزاء القابلة للحركة كالأبواب، والأغطية القلابة، والأشرعة، والمراوح، والروافع البسيطة، وكل تلك الإجراءات مناسبة لتلك الفئة العمرية. ويستمتعون أيضاً باللَّعب بالشاحنات التي تحتوي على أجزاء كبيرة، مثل تدوير العجلات على الأرض، واستخدام الروافع، أوالعتلات، ومعدات الطريق. ويفضلون المفاتيح متوسطة الحجم للُّعب ذات المراوح. وينجذبون للسيارات الصغيرة المألوفة والأكثر شعبية والمصرح بها من قبل وسائل الإعلام. ويطورون في تلك العمر اهتماماتهم بجمع المركبات المفضلة لديهم والاحتفاظ بها. والوزن المناسب لتلك السيارات الصغيرة، يجب ألا يزيد على (10) أونصة. يفضل هؤلاء الأطفال المركبات الصغيرة بحجم (12:1) بوصة، والأكبر حجماً من(36:24) بوصة على حد سواء،فضلاً عن عدة ملحقات من أحجام مختلفة.

يفضل أطفال تلك الفئة القطارات التي تحمل تفصيلات أكثر واقعية. والتي تتضمن عدة عربات ومسارات كبيرة قابلة للفصل والتركيب. كما يمكنهم الاستمتاع بالقطارات ثقيلة الوزن، التي يمكنهم تحريكها والمناورة بها بسهولة، أو تشغيلها كهربياً بمساعدة الأكبر سناً.

من 8:6 سنوات

ينجذب أطفال المدرسة، إلى المركبات الصغيرة دقيقة التفاصيل، والواقعية للغاية، وذات قطع وظيفية، ومميزة في الشكل، واللون، والأجزاء. ويستمتعون بالمركبات عديدة الملحقات، وبالغة التعقيد في وظائف السبب والنتيجة، مثل أزرار لدفع المقود، أو التي تنتج عدة أصوات،

أو أضواء أو حركات. وهم يفضلون الطائرات الأكثر تعقيداً، ومفصلة للغاية، وقد يكون لها زر لحركة المروحة. ولديهم اهتمام شديد بالمركبات الصغيرة الشعبية المعروفة من خلال وسائل الإعلام المختلفة، ويقتنون بعض من تلك المركبات التي تمثل لهم شيئاً ما بنهاية تلك الفترة. ولديهم درجة مقبولة من القوة، ومهارات التحكم التي تسمح لهم باستخدام تلك المركبات. ويمكنهم التعامل مع مركبات تزن حوالي 12 أونصة، ويمكنهم إلتقاطها أثناء الاستخدام. تلك الفئة تفضل التفصيلات الصغيرة، في السيارات متوسطة الحجم، والدراجات النارية من مختلف الأحجام، مع تكوينات معتدلة التعقيد مثل المسارات العادية أو الكهربية المعدة للسباق. ويهتمون بمسارات السباق المنحدرة، وجمع تلك المركبات ذو أهمية قصوى لدى تلك الفئة.

خلال تلك الفترة، يفضل الأطفال القطارات الكهربية، ذات العديد من العربات، التي يمكن فصلها وتركيبها بدرجة معقولة من التعقيد، مع مسارات صغيرة، مع مجموعة متنوعة من الوصلات المباشرة البسيطة التي يمكن للأطفال استخدامها بسهولة.

من 12:9 شهرا

يركز أطفال المدرسة الأكبر سناً، على جمع مجموعات المركبات الصغيرة دقيقة التفاصيل، ومتقنة الصنع، وغير ضروري لتلك الفئة أن تكون التفصيلات واقعية. والمركبات الصغيرة قد تكون وظيفية، ومعقدة للغاية، تشبه النسخ الأصلية للكبار. فهم ينجذبون لتلك المركبات الفريدة من نوعها، أو المألوفة والمنتشرة في مختلف وسائل الإعلام. ويستمتعون بالطائرات ذات الزر الصغير، والمراوح التي تدور بواسطة الزر، أو بضغط الهواء. انظر (الرياضة، والمعدات الترفيهية) . كما يمكنهم التعامل مع جميع أحجام السيارات، والتي يمكنهم إلتقاطها أثناء الاستخدام، ويصل وزنها إلى 1 بوند. ويهتمون بجمع سيارات السباق، والدراجات النارية، وينخفض اهتمامهم بالشاحنات، في حين يزداد ويتعمق اهتمامهم بالقطارات ذات التفاصيل المعقدة، والمصنعة بشكل متقن، مع المسارات.

جدول (11) المركبات الصغيرة SMALL VEHICLE TOYS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 23:19 شهرا	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	كبيرة يسهل مسكها، ودفعها بطول من8:4 بوصة يمكن القبض عليها بالأصابع أو بكامل قبضة اليد قد تكون جوانبها بسمك من¼:½ بوصة، ووزنها لايزيد عن 3 أونصة مصممه ليسهل إلتقاطها أثناء الاستخدام.	أجزاء كبيرة يسهل التعامل معها بطول من 12:6 بوصة تناسب قبضة اليد. ← وزنها لايزيد عن 4 أونصة مصممه ليسهل إلتقاطها أثناء الاستخدام.	صغيرة من 3:2 بوصة أو كبيرة من18:12 بوصة بغرض أن يتمكن من مسكها. قد تكون جوانبها بسمك من½ وزنها من 6:4 أونصة مصممه ليسهل إلتقاطها أثناء الاستخدام.
شكل الأجزاء Shape of Parts	لا توجد أي أجزاء منفصلة أو قابلة للإنفصال سميكة، مستديرة الحواف مكونة من قطعة واحدة ولكن قد تدور العجلات قوية أو متينة	← ← ← ←	← ← ← ←
عدد الأجزاء Number of Parts	عدد عربات القطار 1أو2	عدد عربات القطار 2أو4 أجزاء منفصلة أو قابلة للحركة من 3:1	عدد عربات القطار 2أو6 أجزاء منفصلة أو قابلة للحركة من 8:1
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts	كبيرة، مشابك أو قطع مغناطيس بسيطة لدمج أو توصيل مسارات القطارات.	←	تراكيب أو مسارات بسيطة، وكبيرة، عريضة تتداخل أو تشابك معاً لتشكل مسار للعربات.
المواد Materials	البلاستيك الصلب،أو الخشب قابلة للتنظيف أو الغسيل	← ←	← ←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 23:19 شهرا	عامان
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	المهارات الحركية والقدرة على التحكم بسيطة	← قدرة على استخدام أجهزة تحكم عن بعد بسيطة. البدء في فصل وربط أليات إقتران بسيطة (مشابك كبيرة، أو دمج قطعتي مغناطيس)	قدرة متوسطة من المهارات الحركية والقدرة على التحكم. ← ← واحد أو اثنين من أليات إحداث حركة.
اللون / التباين* Color/Contrast	ألوان غنية، نابضة بالحياة	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	تولي اهتماماً وثيقاً لعلاقات السبب والنتيجة البسيطة (تأثير لأاء وظيفي دفع ينتج عنه صوت أو ضوء).	دفع ينتج عنه صوت أو ضوء أو حركة أو أنشطة صوتية سحب سلك أو حبل ينتج تأثيرات بسيطة. ضغط أزرار على أجهزة التجكم عن بعد تنتج تأثيرات بسيطة.	← ← ←
العناصر الحاسية Sensory Elements	صوت أو ضوء	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل* realism/detail level of	تفاصيل واقعية بسيطة، أو خيالية بعض التفاصيل المميزة	تفاصيل واقعية بسيطة	مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية (أبواب أغطية قلابة، أشرعة، دفات، مراوح، روافع بسيطة)
اللعبة / الوسائط /Toy Media		يبدأ بالتعرف على المركبات المألوفة	يتعرف بسهولة على العديد من المركبات المألوفة
كلاسيك / أصالة اللُّعبة *classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features		قادر على استخدام أجهزة وأدوات تحكم عن بعد بسيطة	←
اللُّعب التعليمية educational			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	اللّعب بالتقليد ملاحظة الكبار& الأقران الكبر سناً أو مشاهدة التليفزيون أو أجهزة الإعلام الأخري. يتعرف على الديمومة أو الثبات للأشياء تفكير رمزي بسيط يثرثر مع بعض الكلمات المنطوقة المفهومة مساعدة الكبار أو الأقران باستخدام نماذج من اللّعبة وضع الأشياء بالفم	المزيد من اللُّعب المقلد بالاستناد على الموتضيع المستندة من وسائل الإعلام لعب تظاهر بسيط & ومزيد من الوعي لاتصال رمزية كلمات، وجمل بسيطة، والكلمات المفهومة. ← وضع الأشياء في الفم أقل درجة مستوي مقبول من استكشاف علاقات السبب والنتيجة الوظيفي	← زيادة في لَعب التظاهر، وأكثر تعقيد للإتصالات الرمزية بعض الكلمات والجمل المنطوقة، جمل بسيطة، فهم الكلمات ← يضع الأشياء في فمه أحياناً
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	قوارب (معظمها بالحمام) دفع السيارات، الدراجات النارية، الشاحنات، قطارات بسيطة بدون مسارات.	← ألات طيران بدون مراوح، مركبات بأجهزة تحكم عن بعد بسيطة	← مسارات كبيرة ← قطارات بعربات متشابكة من 6:2 ألات طيران بمراوح بسيطة مركبات خيالية مع مراوح بسيطة

جدول (12) المركبات الصغيرة SMALL VEHICLE TOYS

خصائص اللعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	أجزاء صغيرة تتحرك صغيرة من (8:1) in، أو كبيرة من (24:12) in للدفع وبوزن لا يزيد عن8:6 oz فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام.	أجزاء متحركة صغيرة وكبيرة صغيرة من (12:1) in، أو كبيرة من in (36:24) وبوزن لا يزيد عن10 oz فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام.	← كل الأحجام وبوزن لا يزيد عن12 oz فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام.	← ← وبوزن لا يزيد عن1 ib فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام
شكل الأجزاء Shape of Parts	قطارات متعددة القطارات	←	أشكال وأجزاء فريدة من نوعها	←
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/ Loose Parts	روابط مسارات صغيرة وكبير مشابك أو قطع مغناطيس لدمج أو توصيل مسارات القطارات.	مسارات كبيرة مع أليات ربط أو دمج أو وصل سهلة	مسارات صغيرة مع مجموعة متنوعة من الوصلات المباشرة	تكوين مسارات معقدة
المواد Materials	مصبوبة من البلاستيك أو المعدن مع عدة تفاصيل	←	←	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	درجة مقبولة من المهارات الحركية ، والتحكم أكثر مهارة في استخدام الازرار & عصا التحكم بارعون في استخدام الوصلات البسيطة. أزراربسيطة يقوم بلفها أو إدارتها عدة مرات، مفاتيح كبيرة	قادر على التعامل مع معظم الأجزاء الصغيرة بشكل فعال يبدأ في استخدام معظم أجهزة التحكم عن بعد بارعون في استخدام وصلات أكثر تعقيداً مفاتيح صغيرة أو متوسطة، أزرار لف متوسطة	درجة أعلي في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم قادر على استخدام معظم أجهزة التحكم عن بعد وصلات ربط وفصل متوسطة التعقيد. مفاتيح و أزرار لف صغيرة	← ← مفاتيح و أزرار لف صغيرة

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللون / التباين* Color/Contrast	غنية بالألوان الزاهية، وألوان الباستيل المشرقة، والواقعية	←	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect	الضغط على أزرار التحكم عن بعد البسيطة لإحداث أثار أكثر تعقيداً			
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/ detail	مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية	مستوي متوسط من التفاصيل الواقعية. في تصميم الأجزاء، والقطع الملحقة، والكلمات المطبوعة، وزينة اكثر تفصيلاً.	تتسم بالتفاصيل الواقعية للغاية	← التفصيلات & الأصالة
اللعبة / الوسائط Toy/ Media*	مركبات مالوفة ومسموح بها، وأكثر شعبية من قبل ووسائل الإعلام.	←	إهتمام بالغ بالمركبات المالوفة	←
كلاسيك / أصالة اللُعبة classic		إهتمامم بالغ بجمع مركبات تقليدية	زيادة الاهتمام بالسيارات القديمة فرب نهاية تلك الفترة	
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features	أكثر مهارة في استخدام الأزرار، وعصا التحكم	يبدأ في إتقان استخدام معظم أجهزة التحكم عن بعد	يتقن استخدام معظم أجهزة التحكم عن بعد	
اللُعب التعليمية educational				

خصائص اللعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	درجة من التعقيد في لعب التظاهر مستوي مقبول من الاتصال الرمزي مستوي مقبول من اللعب والتفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء	لعب التظاهر ، أو لعب أدوار عالي التعقيد، وبمدة أطول تطور المفاهيم والدلالات الرمزية. استبدال الأشياء توسع كبير في اللعب والتفاعل الاجتماعي مع الأصدقاء درجة مقبولة من القدرة على حل المشكلات	أكثر تنظيماً، موجهاً نحو الهدف من اللعب الدرامي، ولعب الأدوار سهولة تحويل المعاني الرمزية استخدام موضوعات من البيئة المنزل، المدرسة، وسائل الإعلام المختلفة (التليفزيون، الفيديو، ألعاب الكمبيوتر....) أعلي في القدرة على حل المشكلات	← ← ← ←
أمثلة من اللعب Examples of Toys	مسارات كبيرة& مركبات مع مسارات منزلقة بسيطة مصغرات من نماذج المركبات قطارات متعددة العربات قطارات مع مسارات بسيطة سهلة التوصيل أوالتركيب طائرات مع مراوح بسيطة مركبات بأجهزة تحكم عن بعد مركبات خيالية مع أزرار تشغيل	← مركبات مع مسارت متوسطة التعقيد ← قطارات متعددة العربات يمكن تركيبها أو فصلها ← طائرات مع مفاتيح تشغيل متوسطة أو كبيرة الحجم ← ←	عربات، دراجات نارية، مسارات معقدة التركيب مسارات سباق كهربية بدرجة معيارية قطارات كهربية متعددة العربات يمكن تركيبها أو فصلها قطارات مع مسارات صغيرة سهلة التركيب طائرات مع مفاتيح تشغيل صغيرة ←	عربات، دراجات نارية، مع مسارات أكثر تعقيداً أو مسارات سباق كهربية ← قطارات مع مسارات صغيرة صعبة التركيب طائرات مع مفاتيح تشغيل صغيرة، مروحيات أو تدور بضغط الهواء ←

♦ الأدوات والدعائم
TOOLS & PROPS

الأدوات والدعائم للَّعب التظاهر، ولَعب الأدوار، يبدأ مع الأطفال في حوالي 12 شـهراً، هذا هو الوقت الذي يكتشـف فيه أن العديد من الأشـياء يمكن استخدامها في تقليد الكبار، والأقران الأكبر سـناً. وفي حولي 19 شـهراً ستسـاعدهم الدعائم والأدوت على لَعب الأدوار المحلية،وفي حوالي 3 سـنوات يؤدون مشـاهد وقصـص درامية بسـيطة. العديد من اللُّعب البسـيطة لتلك الفئـة العمرية موجودة في "اللَّعب الاستكشـافي، وممارسـة اللَّعب المبكر" حيث يمكن للصغار استخدامها.

ينبغي التركيز في المقام الأول على الخصـائص التالية،عند تحديد خصـائص الفئات العمرية المناسبة للأدوات والدعائم.

السبب والنتيجة	Cause & Effect
حجم الأجزاء	Size of Parts
مستويات الواقعية / التفاصيل	Level of Realism/Detail
اللون / التباين	Color/Contrast

ترتيب الخصـائص السـابقة لا يعني بالضـرورة أولوياتها، لأنها يمكـن أن تتغير بتقدم العمـر، الجزء التالي يصـف العلاقة بين خصـائص الأطفال من مختلـف الفئات العمرية، وخصـائص تلك اللُّعب. وهذا يتضمن وصـفاً للأدوات والدعائم، المناسبة لتلك الفئة، وكيف يلعبون بها.

من 12:18 شهراً

بالرغم من أن الاتصالات الرمزية للدارجون، لا تتضح إلا بالاقتراب من 18 شهراً، يبدأ الأطفال في حوالي 12 شـهراً الانخراط في أنشطة التقليد مع بدائل الأشياء التي يشاهدون الكبار، والأقران الأكبر سناً يستخدمونها. على سبيل المثال: بغض النظر إذا كانت التفاصيل الواقعيـة موجودة أو لا يقوم الأطفال الصـغار، والدارجون بوضـع لُعبـة الهاتف على أذانهم لأنهـم كثيراً ما يشـاهدون الكبار يفعلون ذلك. وسـرعان ما يبدأ فـي تقليد محادثة هاتفية مـع الهذيـان، وفيما بعد مع الكلمـات. كما أنهم يحبون المثيرات اللمسـية لعلاقات السـبب والنتيجـة، كأن يقـوم بالضـغط على زر فيحدث صـوتاً. راجـع (لَعب الاستكشـافي المبكر:

وممارسة اللَّعب). وكاستجابة صحيحة للتقليد أيضاً يقوم باستخدام أدوات، ودعائم تشبه أدوات المطبخ والأطباق، ومجموعة الشاي،وأدوات تنظيف المنزل مثال (المكانس، والفوط، وأدوات تنظيف السجاد)، ولُعب صغيرة تشبه المستخدمة في تهذيب العشب، ويمكنهم استخدام مجموعة تصل إلى 6 أجزاء منفصلة من أدوات التنظيف، على أن تكون سميكة، ومتينة، وقوية حتى لايمكنهم كسرها أو سحبها بعيداً ، وتلك هي الأنسب لهم. وهم أيضاً يفضلون اللُّعب ذات الألوان الزاهية النابضة بالحياة. وتلك اللُّعب هي الأكثر استخداماً إذا كانت مناسبة لقبضة يدهم، أو مسكها بأصابعهم، ويكون سمكها حوالي ($\frac{1}{2}$) بوصة، ولا يزيد وزنها على (3) أونصة حيث يمكنههم حملها أثناء استخدامها. أمثلة أخرى للُّعب المناسبة لتلك الفئة العمرية، والتي يمكن شرائها مع تطور الطفل خلال تلك الفترة، تشمل الجرافات،والمعاول، والدلاء.

من 23:19 شهراً

على الرغم من أن أطفال تلك الفئة مازالوا يقومون بلَعب التقليد بشكل كبير، إلا أنهم أكثر وعياً بأن الأدوات والدعائم التي يستخدمونها تمثل أشياء أخري. ويستمتعون بالأدوات والدعائم التي تتيح لهم تقليد الكبار بطرق أكثر تفصيلاً. وبالمقارنة مع الأطفال الأصغر عمراً نجد أن تلك الفئة تنجذب للأدوات والدعائم الأكثر تعقيداً. بما في ذلك الهواتف، وآلات النقود، والأدوات الطبية، وأدوات ومجموعة المطبخ، ومسدسات المياة، وأجهزة الاتصال المحمولة، وأجهزة الاستدعاء الألي. ويمكنهم استخدام مجموعة تصل إلى 10 أجزاء منفصلة، ويستمتعون بدرجة مقبولة باستكشاف علاقات السبب والنتيجة، مثل تلك التي تدفع فينتج صوت أو ضوء أو أي إجراءات أخرى. الأدوات والدعائم المناسبة هنا، ذات التفاصيل الواقعية المنخفضة، والألوان الزاهية النابضة بالحياة، والسميكة، ذات الحواف المستديرة، وتتطلب فقط مهارات حركية منخفضة ليمكنهم السيطرة عليها. ويبدأ هؤلاء الأطفال بالاهتمام بأدوات الجاروف، والمعاول، والجرافات، وعربات اليد راجع (لَعب الاستكشاف المبكر: لُعب السحب والدفع) والدلاء، وألعاب الرمل والماء. وهم ينجذبون إلى الأدوات والدعائم واقعية التفاصيل إلى حد ما، بما في ذلك أدوات المكانس، والجرافات، وأدوات تنضيف السجاد.

عامان

أطفـال تلك الفئـة يقومون بلَعب تظاهر أكثر، لأنهم يدركون بشـكل متزايد الاتصـالات الرمزيـة والعلاقـة بين لَعب الأدوار، والعالم الحقيقي. ولَعب التظاهر الأكثر شـيوعاً هنا هو أكثر تعقيداً مما كان عليه في الفئة السابقة. وهؤلاء الأطفال ينجذبون إلى الأدوات والدعائم التي تشـمل علاقات متوسطة للسـبب والنتيجة، وأكثر قليلاً في التفاصيل الواقعية، ونابضة وغنية بالألوان الزاهية، وتتطلب درجة متوسطة من المهارات الحركية للتعامل معها. أمثلة من تلك اللُّعب تشـمل، ماكينات سـحب النقد، ولُعب المال، ومجموعات المطبخ، الهواتف، وأدوات البناء البلاستيكية، ومدافع الماء، والجوالات، وأجهزة الاستدعاء الألي. كما يتطور اهتمامهم بأدوات المجارف، والمساحات، والدلاء، والمعاول، وأدوات الرمل والماء، وأدوات الطبخ، وأدوات النظافة مثل (المسـاحات، المكانس، ممسـحة الأرض، أدوات تنظيف السـجاد). وتكون على مسـتوى متوسط من التفاصـيل الواقعية، ومجموعة الأدوات والدعائم لا تزيد على 10 قطع، وباقترابهم من عمر 3 سنوات، يصبحون أفضل، فيستبدلون القطع الأقل واقعية من الدعائم والأدوات، ويتعاملـون مع قطع أكبر قليلاً وأثقل وزناً تصـل إلى (½ بوند)، واللُّعب المناسـبة لتلك الفئة هي السميكة، مستديرة الحواف، قابلة للتنظيف، وقوية لايمكنهم كسرها.

3 سنوات

أطفـال تلـك الفئة،علـى درجة مقبولة مـن المهارات الحركيـة، والقدرة على السـيطرة والتحكـم، وقدرة على التظاهر.ويسـتمتعون بالبحث عن التفاصـيل الواقعية المقبولة، وقليل من الأدوات والدعائم الخفيفة. لايزيد وزنهاعن(8) أونصة، ليسهل التلاعب بها. وينجذب هـؤلاء الأطفـال للدعائـم والأدوات التي تقـدم السـبب والنتيجة،للمسـاعدة لدعم مختلف المواضيع البسـيطة. اللُّعب المناسبة لتلك الفئة هي الأكثر واقعية، وتشمل(ألات سحب المال، ولَعـب المال، مجموعات المطبخ، الأدوات الطبية، الهواتـف، والجوالات، والبنادق، الخوزات، مسدسـات المياة، الأسـهم والأقواس الصـغيرة) والمجموعـات لا تزيد عن 10 قطع بصـفة عامة، وهم يفضـلون الألـوان الطبيعية مثل الأبيض والأسـود، والرمـادي، والبيج. ويهتمون بلُعب المعاول، والمسـاحات، والدلاء، والرمل والماء، والجرافات، ومهتمين أيضـاً بلُعب المطبخ، والأطباق، وأدوات النظافة مثل المكانس والمساحات وأدوات تنظيف السجاد. ويفضلون درجة من متوسـط إلى أعلى من التفاصـيل الواقعية، ويسـتخدمون تلك اللُّعب بشـكل متزايد في سـياقات إجتماعية،وخاصـة وأنهم يقتربون من الرابعة من العمر. وأصبح أطفال تلك الفئة

العمرية بسبب ما اكتسبوه من حصيلة لغوية حديثة، أكثر إجتماعية، وأكثر تعاوناً، وينجذبون للُّعب الهواتف،والجوالات، ذات اللوان الزاهية، وذات التفاصيل المتوسطة، ووظائف معقدة إلى حد ما. على سبيل المثال: ينجذب هؤلاء الأطفال إلى الهواتف ذات الأزرار ، وعند الضغط عليها تسأل أسئلة، أو تعطي تعليقات لغوية يمكنهم فهما.

من 5:4 سنوات:

تستمتع تلك الفئة بدرجة مقبولة بالأدوات والدعائم الواقعية ذات التفاصيل الواضحة للغاية، ويدمجونها في لَعب التظاهر الخاص بهم. ولأنه حدث لديهم تطور عال للمعاني الرمزية، وقدرة متوسطة على حل المشكلات. يبدأون في استخدم الأدوات، والدعائم، لدعم شخصيات لعب الأدوار، وموضوعات متنوعة غالبا مستمدة من قصصهم. وهم على درجة معتدلة من المهارات الحركية، والقدرة على التحكم تمكنهم من التعامل مع الأوات خفيفة الوزن حوالي (10) أونصة، وواقعية مثل المطارق،وأدوات لممارسة مهارة البناء. الأدوات والدعائم التي تهم تلك الفئة، تستند إلى موضوعات مستمدة من مختلف التجارب المنزل، والمدرسة، ووسائل الإعلام المختلفة مثل (التليفزيون،والفيديو، وألعاب الكمبيوتر، والكتب، والأفلام)، وتشمل الدعائم والأدوات: ماكينات سحب النقود، ولُعب المال، ومجموعة الأدوات الطبية، ومجموعة أدوات المطبخ، والهواتف، والجوالات، والبنادق، والخوذات، ومسدسات الماء، التي تتمتع بدرجة معتدلة من التفاصيل الواقعية، ومجموعة صغيرة من لُعب السهم والقوس، مجموعة الأدوات والدعائم لا تزيد عن 10 قطع. والأدوات والدعائم هنا مصممة بحيث تساعد على استكشاف علاقات السبب والنتيجة الأكثر تعقيداً، ولتعزز لَعب تظاهر أكثر تعقيداً، ويستغرق فترات أطول. على سبيل المثال أطفال تلك الفئة العمرية، يلتمسون التفاصيل الواقعية، ويفضلون أجهزة الهاتف، والجوالات ذات الازرار المختلفة التي تنتج مهاماً واقعية متنوعة. على سبيل المثال: يستجيب الهاتف بنغمات موسيقية أو صوتية أو رسائل نصية، هؤلاء الأطفال لا يفضلون الوظائف الخيالية، مثل الأجهزة التي تصدر أغاني كما كانوا يفضلون في الصغر.

من 8:6 سنوات

أطفال تلك الفئة أقل في لَعب التظاهر من أطفال الفئة السابقة، فهم يفضلون اللَّعب الاكثر تنظيماً، فلَعب التظاهر لديهم أكثر درامية، وأطول مدة، وأكثر تعقيداً، مع مشاهد أكثر

تنظيماً.إنهــم ينجذبون إلى الأدوات والدعائــم الأكثر واقعية، التي يمكن إدماجها فـي لَعبهم الدرامي.لأنه يمكنهم بسـهولة تحويل المعاني الرمزيــة، وتتطور قدراتهم بدرجة مقبولة على حل المشـكلات ، فهم يصبحون أكثر نضـجاً فـي تلك المرحلة. وهم يقومون بتوظيف الأدوات والدعائم لدعم الشخصـيات المستمدة غالبا من القصص أثناء لَعب الأدوار.هؤلاء الأطفال يعتمدون كلياً على السـبب والنتيجة التـي تقدمها الدعائم أو الأدوات.وتلك الأدوات تسـتند فـي المقام الأول على درجة عالية من التفاصـيل، وتؤدي وظائف واقعية. والأدوات المناسـبة لتلك الفئة تتضـمن: أجهزة سـحب النقود، ولَعب المال، والأطقم الطبية، والمطبخ،والهواتف، والجوالات، والبنادق، ومسدسات الماء، ولعب الرمل والماء، والخوزات، والسهم والقوس. وهم علــى درجة عالية من المهـارات الحركية والقدرة على التحكم والسـيطرة، تتيح لهم التعامل مع الأدوات والدعائم خفيفة الوزن حوالي (12) أونصـة، والأدوات والمعاول المناسبة لأعمال البناء. الأدوات والدعائم التي تهمهم هي المسـتمدة من تجاربهم بالمنزل، والمدرسة، ووسائل الإعلام المختلفة (التليفزيون، والفيديو، وألعاب الكمبيوتر، والكتب، والأفلام).

من 9:12سنة:

أطفال المدرسة الأكبر سناً، يقومون بالقليل من لَعب التظاهر، أما لَعبهم الدرامي فأكثر تعقيداً وتنظيماً من الفئة السابقة، وهي أكثر تفصيلاً وإتقاناً وأطول مدة. الأدوات والدعائم التي تهم تلك الفئة، مسـتمدة من موضوعات من مختلف التجارب فـي المنزل، أوالمدرسة، أو من خلال وسـائل الإعلام مثل(التليفزيون، والفيديـو، والأفلام، والكتب، وألعاب الفـيديو). وهم ينجذبون إلى الأدوات والدعائم الفنية للغاية، والوظيفية، والواقعية، ذات التفصـيلات العالية، والتي يدمجونها فـي لَعبهم الدرامي.

ولأنهم يسـتطيعون بسهولة تحويل المعاني الرمزية،والتلاعب بها، وتطورت قدراتهم على حـل المشـكلات، خلال تلك المرحلـة العمرية، يقومـون بإسـتخدام الأدوات والدعائم،لدعم جهودهــم أثناء اللَّعب الدرامي، والبناء على حد سـواء. هـؤلاء الأطفال يعتمدون بدرجة أقل علـى السـبب والنتيجةالتي تقدمهـا الدعائـم أو الأدوات، ويمكنهم التمثيل الصـامت بدون أدوات أو دعائم. ومن أمثلة اللُّعب المناسـبة لتلك الفئة: ماكينات سـحب النقود، ولَعب المال، والمعدات الطبية، ومجموعات المطبخ، والهواتـف، والجوالات، والبنادق، والخوذات، ومدافع المياة متوسـطة القوة، والسـهم والقوس مع تحذيرات السلامة،وتستند تلك اللُّعب على درجة

عاليـة من الأصـالة. وتلـك الفئة تهتم بـالأدوات والدعائـم ذات التفاصـيل الواقعية، والتي تشـبه المخصصـة للكبار. وهم على درجة عالية من المهارات الحركية والقدرة على التحكم والسـيطرة، التـي تمكنهم من التعامل مع تلـك الأدوات، والتي يجـب ألا يزيد وزنها على (1 بوند) لإنشاء مجموعة متنوعة من المشاريع.

جدول(13) الأدوات والدعائم TOOLS & PROPS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	مناسبة للتعامل معها يدوياً من كل الجهات بكل قبضة اليد، أو بالأصابع وتكون بسمك in ½ ويجب ألا يزيد وزنها عن3on لأنها مصممه ليتم إلتقاطها أثناء الاستخدام	← وزنها لايزيد عن 4 أونصة مصممه ليسهل إلتقاطها أثناء الاستخدام.	← وزنها من 6:4 أونصة مصممه ليسهل إلتقاطها أثناء الاستخدام.
شكل الأجزاء Shape of Parts	قوية لايسهل كسرها أو سحبها بعيداً سميكة، مستديرة الحواف	← ←	← ←
عدد الأجزاء Number of Parts	6:1	10:2	←
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة Interlocking/Loose Parts	منفصلة	←	أدوات تناسب العمل بسهولة (تدخل في حافظة)
المواد Materials	معظمها بلاستيك قابلة للتنظيف أو الغسيل	← ←	← ←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	المهارات الحركية والقدرة على التحكم بسيطة	←	قدرة منخفضة من المهارات الحركية والقدرة على التحكم.

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
اللون / التباين* Color/Contrast	ألوان غنية، نابضة بالحياة	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	نولي اهتماماً وثيقاً لعلاقات السبب والنتيجة البسيطة (تأثير لأداء وظيفي دفع ينتج عنه صوت أو ضوء). أو تحول الدق أو الطرق ليحدث نتيجة معينة	مستوي مقبول لعلاقات السبب والنتيجة دفع ينتج عنه صوت أو ضوء أو حركة.	←
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل* realism/detail level of	تفاصيل واقعية بسيطة	←	مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية
اللعبة / الوسائط /Toy Media			
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic			
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	التقليد لعب تظاهري بسيط جدا & تفكير رمزي ثرثرة، بعض الكلمات اكتشاف وضع الأشياء في الفم	← لعب تظاهر بسيط & اتصالات رمزية ألعاب الرمل والماء ← وضع الأشياء في الفم أقل	← زيادة، وأكثر تعقيد الإتصالات الرمزية ← ← يضع الأشياء في فمه أحياناً

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهرا	من 19:23 شهرا	عامان
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	جرافات، معاول، دلاء، مجرفة، مكنسة كهربية، أدوات تنظيف المنزل، مجموعة المطبخ، ومجموعة الشاي	← ماكينة جز العشب & مكنسة كهربية ← ← هواتف، جوالات،أجهزة الاستدعاء الآلي أجهزة دفع النقدية، أطقم أدوات طبية، عربات يد،أدوات بناء	← ← ← ← ← ←

جدول(14) الأدوات والدعائم TOOLS & PROPS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	تناسب قبضة اليد أو كامل قبضة اليد حوالي in (½) وبوزن لا يزيد عن8:6 oz فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام.	تناسب قبضة اليد أو كامل قبضة اليد حوالي in (0.75) وبوزن لا يزيد عن10 oz فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام.	← ←	تناسب قبضة اليد أو كامل قبضة اليد حوالي in (½0.75:1) وبوزن لا يزيد عن1 ib فهي مصممه للإلتقاط خلال الاستخدام
شكل الأجزاء Shape of Parts	متينة يصعب كسرها إلى قطع صغيره سميكة بعض الشيء، ومستديرة الحواف	← ←		
عدد الأجزاء Number of Parts	2:10	←		

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts	أدوات من السهل دخالها في حافظات	←		
المواد Materials	معظمها من البلاستيك سهلة التنظيف	← ←	بلاستيك، خشب أو معدن	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	درجة مقبولة من المهارات الحركية ، والتحكم	درجة متوسطة من المهارات الحركية ، والتحكم، والقوة	درجة أعلي في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم	درجة عالية في المهارات الحركية ، والقوة والتحكم
اللون / التباين* Color/Contrast	غنية بالألوان الزاهية، وألوان، واقعية أبيض، أسود، بيج	←	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect	مستوي معتدل من التعقيد لعلاقات السبب والنتيجة الوظيفية مثل(الضغط لينتج صوت، ضوء أو حركة)	مستوي معتدل إلى عالي من التعقيد لعلاقات السبب والنتيجة الوظيفية	مستوي أعلي من التعقيد لعلاقات السبب والنتيجة الوظيفية مثل(الضغط لينتج صوت، ضوء، حركة، حديث)	مستوي عالي من التعقيد لعلاقات السبب والنتيجة الوظيفية)
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/ detail	مستوي مقبول من التفاصيل الواقعية	مستوي متوسط من التفاصيل الواقعية. & الوظيفة	تتسم بالتفاصيل الواقعية للغاية، & الوظيفة	← التفصيلات & الأصالة

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللعبة / الوسائط Toy/ Media		يستخدمون الأدوات المستمدة من خبراتهم في المنزل، المدرسة، ووسائل الإعلام المتنوعة (التليفزيون، الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، الأفلام، الكتب)	←	←
كلاسيك / أصالة اللُّعبة classic				
الانسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	درجة عالية في التظاهر المزيد من التحولات الرمزية المعقدة مستوي مقبول من القدرة على حل المشكلات بعض من شركاء اللعب، أو المجموعات المتفاعلة	تطور المفاهيم والدلالات الرمزية. ← مستوي متوسط من القدرة على حل المشكلات توسع كبير في مجموعات التفاعل وشركاء اللّعب	← ← مستوي عالي من القدرة على حل المشكلات ←	← ← ← ←

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	معاول، جاروف، دلاء، الات جز العشب، مكانس كهربية أدوات تنظيف المنزل مجموعة المطبخ الهواتف، الجوالات، أجهزة الاستدعاء الألي اجهزة دفع العملة، الأدوات الطبية، أدوات البناء، المسدسات، جراب المسدس، خوذات، مجموعة السهم والقوي	← ← ← ← ← ← ← ← المسدسات المضية	← ← ← ← ← ←	 ← ← ← ← ← ← ← أدوات ودعائم أصيلة تشبة أدوات الكبار.

♦ قائمة باللُّعب التي وردت في الفصل

جدول (15) الدمى ولُعب الحشو Dolls & Stuffed Toys

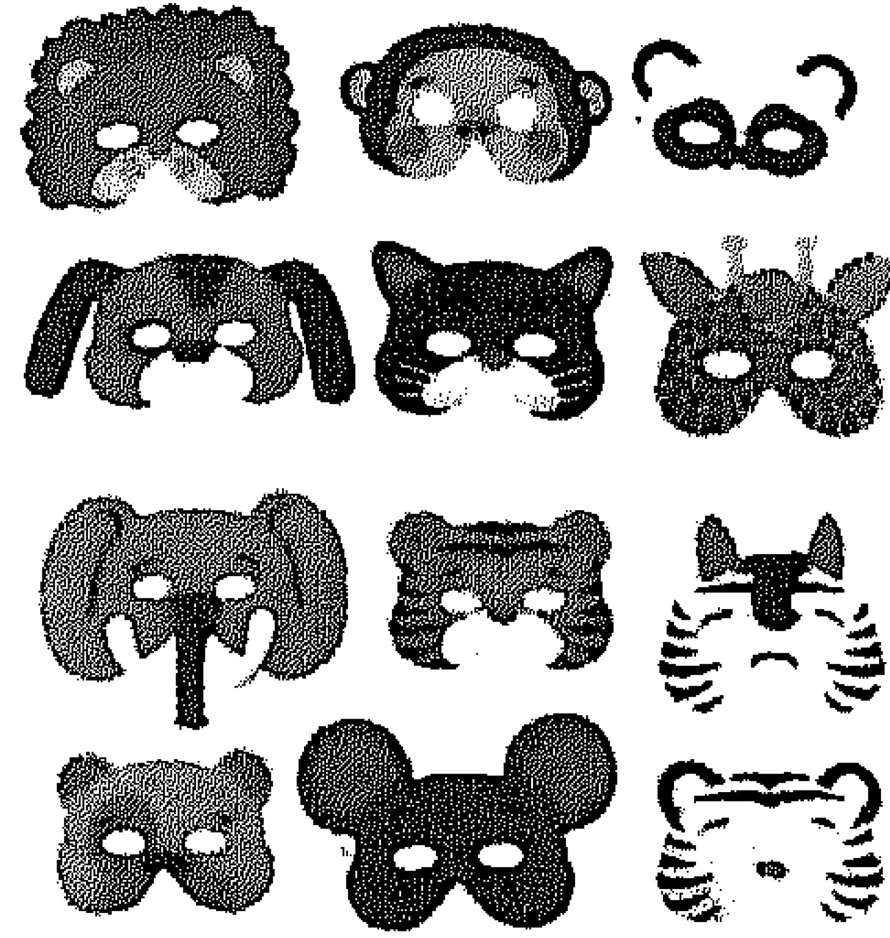
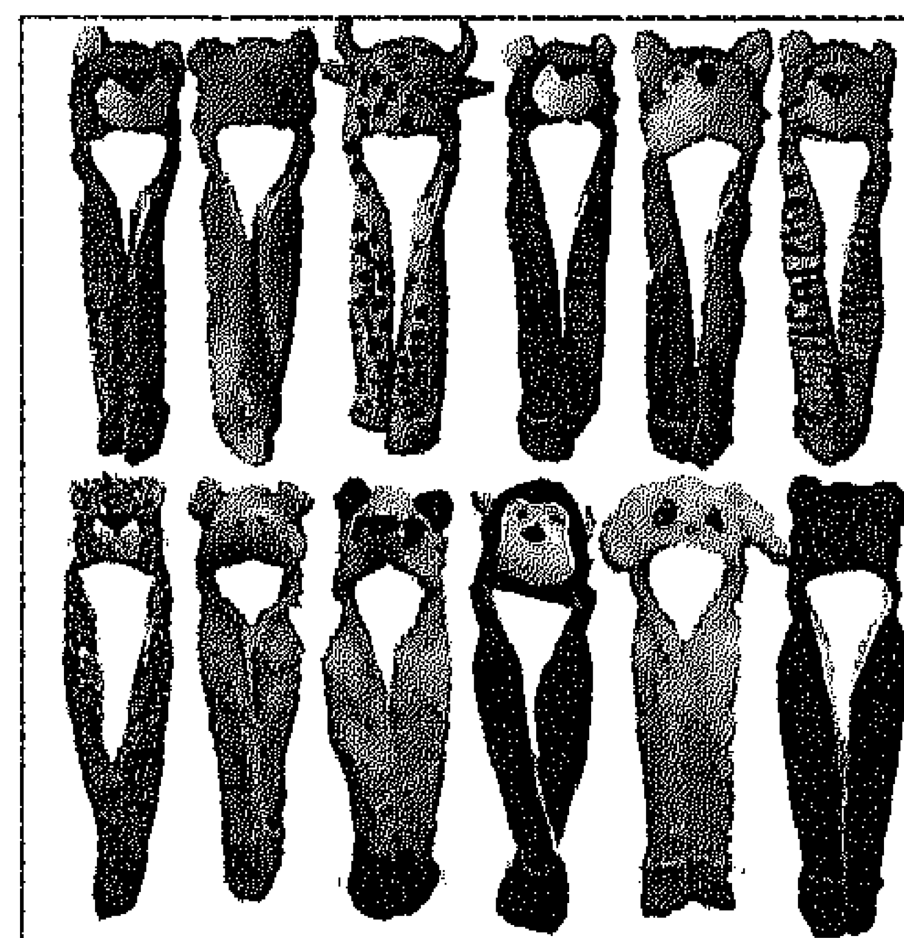
الدمى الصغيرة، والحيوانات المحشوة Small dolls & stuffed animals	

الدمى المصغرة، والحيوانات المحشوة Miniature dolls & stuffed animals	
الدمى الفجوات (وتد تثبيت) Peg dolls	
الشخصيات التفاعلية Action figures	
دمي كبيرة الحجم (بالحجم الطبيعي) وملحقاتها مثل (دمية الرضيع) Life-sized and oversized dolls and (accessories (e.g., baby dolls	

	دمي حيوانات محشوة كبيرة الحجم (بالحجم الطبيعي) Life-sized and oversized stuffed animals
Play Scenes & Puppets لعب العرض الأدائي & عرائس المسرح	
	بيوت الدمى & العروض المسرحية Dollhouses & thematic play scenes
	Pop-up scenes المناظر المجسمة
	Playhouses بيوت اللعب

عرائس الجورب، الأصبع، اليد، القفاز Sock, finger, hand, arm puppets	
المـاريونت Marionettes	

Dress-Up Materials مواد التنكر	
أزياء(الجيش، رواد الفضاء، رجال الإطفاء، العطلات، الشرطة)	
الشخصيات الإعلامية، الأبطال، الخارقين Media characters and superheroes	

الملحقات أو الاكسسوارات مثل (أسنان صناعية، مجوهرات،قبعات، أوشحة، شعر مستعار، أقنعة، علاقات (Accessories) e.g., fake teeth, hats, jewelry, masks, scarves, ties, wigs)	
	
	
	

لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys	
القوارب Boats	السيارات Cars
الدراجات النارية Motorcycles	القطارات Trains
الطائرات Planes	
الأدوات، والدعائم Tools & Props	
جرافات Rakes	المعاول، مجارف Shovels & Trowels

دلاء « دلو «Buckets	
ألات جز العشب، المكانس & Vacuums lawnmowers	
أدوات تنظيف المنزل House cleaning tools	
مجموعات المطبخ والطهي Kitchen/cooking sets	

Medical kits & equipment أطقم معدات طبية	
Plastic construction tools أدوات بناء بلاستيك	
Telephones هواتف	
أجهزة الإتصال النقالة (الجوالات، وأجهزة الاستدعاء الألي) Mobile communication (devices (e.g., cellular phones, pagers	

ماكينات دفع النقدية Cash registers & money	
المسدسات و جرابات البنادق، والخوزات، Decorative guns, holsters, helmets	
مطارق» شاكوش « Hammers	

الفصل العاشر

10

الألعاب ذات القواعد وأنشطة اللّعب

- الألغاز التركيبية (البازل)
- بطاقات، الأرض، اللوحية وألعاب المنضدة
- ألعاب الكمبيوتر والفيديو

الألعاب ذات القواعد وأنشطة اللَّعب

GAME & ACTIVITY PLAY

يبدأ الأطفال الاستمتاع بلُعب البازل، واللُّعب التنافسية، في حوالي 2 من العمر، عندما يبدأ بالتفاعل مع اللُّعب بطرائق أكثر رمزية ومنطقية. ويبدأ اللَّعب في سنوات المرحلة الإبتدائية بالتحول إلى اللَّعب ذي القواعد، عندما تهيمن اللُّعب ذات القواعد على لَعب الأطفال. والعديد من تلك اللُّعب تتضمن عناصر تعليمية، وثقافية، وتقاليد، وتلك العناصر تجعلها جذابة للآباء والأطفال معاً.

جدول (1)

الألغاز التركيبية (البازل) Puzzles	بطاقات، الأرض، اللوحية وألعاب المنضدة Card,Floor, Board, & Table Games
ألغاز من ورق الكارتون Cardboard puzzles	ألعاب النشاط Activity games
ألغاز التركيب (دمج القطع) Inset or fit-in puzzles	لعبة الطاولة (النرد) Backgammon
الألغاز التركيبية المصورة Jigsaw puzzles	ألعاب البنجو Bingo games
الألغاز المتداخلة (التعشيق) Nesting cups	ألعاب البطاقات Card games
فرز الأشكال Shape sorters	رقعة المربعات (السيجا) Checkers
الألغاز المجسمة Three-dimensional puzzles	الشطرنج Chess
الألغاز الخشبية Wooden puzzles	رقعة المربعات الصينية (السيجا) Chinese checkers
	الألعاب التعاونية Cooperative games
ألعاب الكمبيوتر والفيديو Computer & Video Games	لعبة الدمينو Dominoes
برمجيات للكبار Adult type software	ألعاب رمي النرد Dice games
لوحة المفاتيح / وحدة التحكم Cartridge type consoles	ألعاب المغامرة والخيال Fantasy adventure games
أجهزة الكمبيوتر اليدوية (المحمولة) Hand held computers	ألعاب لوتو المطابقة(الحظ / اليانصيب) Lotto games
ألعاب الإنترنت Internet games	لعبة التقاط العصا Pick-up-sticks
برامج إلكترونية Software	ألعاب المنضدة Table games
أنظمة الكمبيوتر التقليدية Traditional computer platforms	ألعاب التسلية (ترافيان) Trivia games
	ألعاب الكلمات Word games

الألغاز التركيبية (البازل) Puzzles

يتمتع الأطفال بمختلف أنواع وأنماط الألغاز، وتلك اللُّعب يمكن أن تكون فردية، أو مجموعة. وغالباً ما ينظر إلى الألغاز على أنها أنشطة فردية للأطفال الصغار، ولكن الأطفال أيضاً حريصون على أن يشاهدهم، ويتابعهم الآخرون وهم ينتهون من تركيب ألغازهم. وبصفة عامة الألغاز مناسبة للأطفال ابتداءً من 12 شهراً. الأطفال الأصغر من هذا يمكنهم استخدام الألغاز بغرض الاستكشاف أو ممارسة اللَّعب، وليست القطع التي تركب معاً، و يدخل ذلك تحت لُعب " الاستكشاف المبكر/ ممارسة اللّعب: ألعاب المرايا، المعلقة، اليدوية" .

تتطلب الألغاز التركيبية ثلاث مهارات رئيسة هي: المهارات الحركية ليتمكن الأطفال من التقاط القطع ووضعها، والتمييز البصري لتحديد ما إذا كانت القطع تتناسب معاً، بعض المهارات المعرفية لتنظيم، وتخطيط وضع القطع. ومع تطور الأطفال تزداد مهاراتهم الحركية،ويتحسن تمييزهم البصري، وقدراتهم المعرفية للتعامل مختلف استراتيجيات الألغاز. ويمكن للأطفال اللذين لديهم خبرات في التعامل مع الألغاز، محاولة التعامل مع ألغاز أكثر تعقيداً في سن مبكرة، أكثر من الأطفال اللذين لديهم خبرة أقل. الألغاز مهمة لعملية حل المشكلات، لأن الأطفال يتعلمون استراتيجيات جديدة لاستكمال الألغاز، والمحاولة مع ألغاز جديدة. وتشير الأبحاث إلى أن العمل مع الألغاز، والمواد المغلقة الأخرى يشجع استمرار الأطفال في اللّعب لأنهم يتوقعون حل لتركيب تلك القطع معاً.

ينبغي التركيز في المقام الأول على الخصائص الآتية، عند تحديد خصائص الفئات العمرية المناسبة لتلك الألغاز.

عدد الأجزاء	Number of Parts
اللُعبة / الوسائط	Toy/ Media
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
حجم الأجزاء	Size of Parts
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة	Interlocking/Loose Parts

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللُّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع من الألغاز المناسبة، وكيف تلعب بها كل فئة عمرية.

من 12:18شهراً

تلك الفئة اهتمامهم بأنشطة الألغاز التركيبية الحقيقية محدود للغاية. وهم نادراً ما يركزون على التمييز البصري للبيانات المطلوبة لإنهاء اللغز. ويمكن إعطاء أنشطة فرز الأشكال، وغيرها من الأنشطة المماثلة لتلك الفئة العمرية. ولكن هؤلاء الأطفال مازالوا يركزون في المقام الأول على الخبرات الحسية والحركية، فهم يمسكون الألغاز، ويرمونها، ويمزقونها، ويقرعونها لإحداث ضجيج، ويضعونها في أفواههم.

من 19:23شهراً

أطفال 19 شهراً مهتمون بجمع الأشياء التي يروها مناسبة معاً، وأطفال تلك الفئة يقومون بالنشاط عن طريق المحاولة والخطأ، بدلاً من استخدام إستراتيجية منهجية لإستكمال اللغز. ومع ذلك عند اقترابهم من سن الثانية، وهم يطابقون الأشكال اعتماداً على الزوايا، لذلك تناسبهم القطع المربعة. ولعب الأطفال المناسبة في تلك العمر فرز الأشكال، لُعب التداخل، لُعب النماذج. وتم تصميم تلك اللُّعب، لوضعها بالفم، أسطح ملساء، قابلة للغسيل. أطفال تلك الفئة لا يستطيعون التمييز البصري أو الاهتمام بمتطلبات الألغاز التركيبية لمحاولة تركيبها معاً أو أي نوع آخر من الألغاز التركيبية.

عامان:

البالغون من العمر عامين، قد تطورت مهاراتهم الحركية، وقدرتهم على التمييز البصري المطلوب للقيام بتركيب قطع الألغاز. وابسط الأحاجي أو الألغاز هي التي تعطي تلميحات بصرية، وجسدية واضحة تشير إلى مكان القطع، وإن كان لها حل واحد فقط واضح.وتعتمد ألغاز التركيب على صور مألوفة، وشخصيات بسيطة للغاية. ويهتم هؤلاء الأطفال بالنماذج والشخصيات المألوفة، فضلاً عن الأشكال المجردة. وأنهم يواصلون حل الألغاز عن طريق المحاولة والخطأ بدلا من الإستراتيجيات المنهجة. ولهذا يجب أن تكون الألغاز مغلقة النهاية، بحيث يتم تركيب القطع معاً في اتجاه واحد فقط. على سبيل المثال يمكن استخدام إطارات بها أماكن محددة لكل قطعة، حيث يدوّر الطفل القطعة باستخدام مقبض حتى يتمكن من وضعها في مكانها المحدد، دون الحاجة لاستخدام أصابعة. الألغاز التركيبية هنا قطعها ذات أشكال مميزة تأكيداً على التلميحات البصرية. ألغاز القطع تصنع من الخشب أو البلاستيك، ذات حواف ناعمة، خفيفة الوزن، وهي الأنسب لتلك الفئة.

3 سنوات:

تطـورت المهارات الحركية والتمييز البصـري لأطفال تلك الفئـة، وعلى الرغم من أنهم يمتلكـون مهارات جسـدية أعلـى إلا أنهم ما زالـوا يحتاجـون للألغاز ذات المقابض لوضـع القطـع بمكانهـا داخل الإطـار. أطفال 3 سـنووات مهتمون بالشخصـيات المالوفـة، والأكثر شـعبية، المستمدة من الرسوم الكارتونية المناسبة لتلك الفئة من التليفزيون،أو صور الأشياء والشخصـيات المألوفة والمسـموح بها لتلك الفئة. ويفضـل الآباء الشخصيات غير العدائية، أو غير العنيفة،أو غير المهددة، أو المعروفة باسـم شخصـيات المـلاذ الأمن "safe harbor characters"، وتلك الشخصيات مستمدة من الكارتون أو الكتب المخصصة لتلك الفئة.، وتلك الشخصـيات قد تأتي من أكثر أفلام الكارتون أو كتب الأطفال شـعبية. وبسـبب زيادة القـدرات الإدراكيـة لتلك الفئة، يمكنهـم التعامل مع ألغـاز من8:5 قطع. قد تكـون الألغاز الكارتونية مناسبة لتلك الفئة لأنهم أقل في وضع القطع فـي أفواههم. وبالتالي لن يدمروها.

من 4: 5 سنوات

أطفـال تلك الفئة لديهم مهـارات حركية كافية للتعامل مع الألغـاز دون مقابض. وأكثر منهجية لوضـع اسـتراتيجيات لحـل الألغاز، على الرغـم من أنهم فـي كثير مـن الأحيان ما زالوا يعتمدون على المحاولة والخطأ. وزيادة قدراتهم المعرفية يسـمح لهم بالتعامل مع ألغاز تركيبية من 12 إلى 15 قطعة. وأطفال 5 سنوات يمكنهم التعامل مع ألغاز من 18: 35 قطعة، علـى الرغم من أن أطفال تلك الفئة قد يفضـلون القطع المتداخلـة. ويبدأ بعض أطفال 4 و5 سـنوات العمل معاً للقطع غـير المتداخلة، والألغاز التركيبية المصـورة، وبازل القطع الكبيرة من الخشـب والكارتون. وما زال الآباء يفضلون الشخصـيات غير العدائية، أو غير العنيفة، أو غير المهددة، مع تلك الفئة أيضـاً، ومع ذلك أصـبح الأطفال أكثر اهتماماً بالعمل، وتوجهاً نحو الشخصيات المحددة.

من 6: 8 سنوات:

أطفال 6 سـنوات لديهم تطـور فـي مهاراتهم الإدراكية ويمكنهم مـن التعامل مع الألغاز التركيبيـة المصـورة، كما يمكنهـم تحديد أماكـن القطع فـي اللغز، ويمكنهم فـرز القطع، وطرائق أكثر منهجية لاختبار قطع اللغز. وبصفة عامة غير مهتمين بألغاز التعشيق أو القطع المتداخلة، وسـوف يواصـلون عمل أطر للألغـاز، إذا كانت معقدة كفاية، وبهـا ما يكفـي من القطع.ويمكنهـم العمل مع ألغاز تتكـون من 100 قطعة. أطفال تلـك الفئة قد يحتاجون إلى

ألغاز بسمك بوصة واحدة على الأقل، حيث أنهم طوروا مهاراتهم الحركية التي تمكنهم من التعامل مع الأجزاء الصغيرة. وتدخل الألغاز المجسمة البسيطة حيز اهتمام تلك الفئة.

من 9: 12 سنة:

أطفال تلك الفئة مهتمون للغاية بالألغاز المعقدة. كما يمكنهم تتبع الاتجاهات مع الألغاز ثلاثية الأبعاد. وهم الآن يمتلكون المهارات الحركية المطلوبة التي تمكنهم من التعامل مع القطع الصغيرة، والمتشابكة، والمجردة. يمكن لأطفال 9 سنوات إكمال الألغاز التركيبية المصورة المكونة من 100 إلى 500 قطعة، وأطفال من 10 إلى 12 سنة يستمتعون بألغاز التحدي التي تتكون من 500 إلى 2000 قطعة.

جدول (2) الألغاز التركيبية (البازل) Puzzles

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهر	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts		قطع متداخلة كبيرة	←
شكل الأجزاء Shape of Parts		ناعمة الحواف	←
عدد الأجزاء Number of Parts		لا تزيد عن5:3 قطع	لاتزيد عن5:12 قطع
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts		أجزاء تركب معاً من غير تشابك أو تداخل	←
المواد Materials		بلاستيك أو خشب الصلب	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	استخدام فرز الأشكال بطرائق استكشافية	تركيب الأجزاء السهلة معاً & في اتجاه واحد	يمكن للأطفال تركيب القطع البسيطة معاً، والمقابض تجعل تركيب الألغاز سهل.
اللون / التباين Color/Contrast		ألوان فاتحة، مشرقة	←
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements		مواد مثيرة للاهتمام وتدعو لاستمرار العمل	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهر	عامان
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of		الأشكال المجردة أكثر من التفاصيل الواقعية	مهتم بالبحث عن تفاصيل واقعية
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media*			بعض الاهتمام بالشخصيات التليفزيونية المألوفة والمسموح بها.
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			يهتم الآباء بشراء الألغاز التي تحمل قيم تعليمية
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior		يضع القطع البسيطة المتناسبة معاً	يبدأ بالاهتمام بالألغاز البسيطة القدرة على التعامل مع الألغاز اعتماداً على الخبرة مع الألغاز.
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys		أشكال للتصنيف لُعب التعشيق أو التداخل لوحات النماذج	← ← ← الألغاز مع المقابض& القطع الكبيرة

جدول (3) الألغاز التركيبية (البازل) Puzzles

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	قادر على استخدام قطع صغير ما زال في حاجة إلى قطع حوالي (2) in، ليتمكنوا من وضعها في مكانها بسهولة.	←	قادر على استخدام قطع صغير أقل من in 2	قادر على استخدام قطع صغيرة أقل من in 1
شكل الأجزاء Shape of Parts	قطع ناعمة الحواف	←		
عدد الأجزاء* Number of Parts	من8: 12 قطعة	عمر 4 سنوات من 12: 18 قطعة 5 سنوات: أكثر من 35 قطعة	فوق 100 قطعة	9 سنوات:من 100: 500 قطعة 10 سنوات: فوق 500 قطعة
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة* Interlocking/Loose Parts	قطع المتداخلة من غير تشابك	الألغاز التركيبية المصورة	الألغاز التركيبية المصورة المتداخلة& ألغاز الأبعاد	←
المواد Materials	كارتونية	←	ورق	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	زيادة المهارات الحركية والتمييز البصري	←	←	←
اللون / التباين Color/Contrast	ألوان فاتحة & الباستيل المشرقة	←	أي ألوان	←
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail	زيادة الاهتمام بالتفاصيل الواقعية	←	ألغاز مع صور، أو مشاهد أخرى	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media*	بازل مستمد من الشخصيات الكارتونية المحبوبة	بازل مستمد من الشخصيات الكارتونية المألوفة	بازل مستمد من الشخصيات الكارتونية الشعبية& نجوم الرياضة والتليفزيون	←
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational	يفضل الآباء الألغاز ذات الأغراض التعليمية	←	←	←
العلاقة المتبادلة بين اللَّعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	اختيار& خطأ في وضع القطع معاً قطع تحتاج إلى التركيب معاً بشكل واضح. قطع لاتركب معا بسهولة، تسبب الاحباط	لَعب التظاهر ،أو لَعب أدوار عالية التعقيد، وبمدة أطول أكثر منهجية في وضع القطع يبدؤون في وضع خطط استراتيجية للتعامل مع اللغز زيادة الاهتمام بإنهاء تركيب اللغز في عدة دقائق	أكثر تنظيماً، موجهاً نحو الهدف من اللَّعب الدرامي، قادر على التخطيط لإنهاء تركيب اللغز قادر على وضع قطع اللغز معاً بشكل منهجي منظم يمكنة التعامل مع اللغز لمدة ساعة، أو العودة للغز المحير في جلسة ثانية	← ← قادر على تركيب قطع اللغز بشكل منهجي. قادر على التعامل مع ألغاز تحتاج إلى أيام عدة لإكمالها.
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	ألغاز تركيبية مع مقابض، ألغاز خشبية	ألغاز تركيبية ألغاز مسطحة ألغاز مصورة بسيطة	ألغاز ورق & كارتون ألغاز من 100 قطعة ألغاز مجسمة بسيطة	ألغاز مجسمة بسيطة 9 سنوات: ألغاز تركيبية مصورة من 100: 500 قطعة 10 سنوات: 500 قطعة فيما فوق ألغاز مجردة ألغاز مع تعليمات

♦ بطاقات، الأرض، اللوحية وألعاب المنضدة

CARD, FLOOR, BOARD, & TABLE GAMES

ألعــاب الطاولة، والبطاقات لها تاريخ وجذور عميقــة، لأنها ألعاب اجتماعية جذابة جداً للأطفــال. والألعــاب ذات القواعد تقدم للأطفال أيضــاً لأنها تحتوي على عناصــر معرفية، وتعطيهم فرصــة للتفاعل والتعلم من الكبار. الرضع والدارجون لم تتطور مهاراتهم الحركية والمعرفية بالمستوى المطلوب الذي يمكنهم من الاشتراك باللعب المنظم. على الرغم من أنهم يســتمتعون بالمشــاركة فــي المواقف الاجتماعية، وفــي عمر العامين لا يمكنهــم التركيز على قواعد اللّعب.

وتشمل تلك اللُّعب، ألعاب النشاط، لُعبة الطاولة (النرد)، ألعاب البنج و ألعاب البطاقات، رقعة المربعات (السيجا)، الشــطرنج،رقعة المربعات الصينية (السيجا)، الألعاب التعاونية، لعبة الدمينو، ألعاب رمي النرد،ألعاب المغامرة والخيال، ألعاب لوتو (الحظ / اليانصيب)، لعبة التقاط العصــا، ألعاب المنضــدة، ألعاب التســلية (ترافيان)، ألعــاب الكلمات، وألعاب المشــابهة.تلك الألعاب تأتي في تنويعات كثــيرة، ولها بدائل عدة مختلفة. ومن خلال تعريف الألعاب التي تشــمل قواعد عدة، تنظم المشــاركات المتوقعة من اللاعبين. وتلك الألعاب لها طرائق عدة للأداء، قد تســتند إلى العشــوائية، أو إســتراتيجية معينــة أو مزيج من الاثنين. ويفضل الآباء مثل تلك الألعاب مباشرة أو غير مباشرة، لأنها تعلم مهارات معرفية وأكاديمية. ويفضل الآباء أيضاً ألعاب الرقع التقليدية لأنهم يتمتعون بها كالأطفال.

ينبغــي التركيز في المقام الأول على الخصــائص الآتية،عند تحديد خصــائص الفئات العمرية المناسبة لتلك الألعاب: ألعاب الرقعة، المنضدة، البطاقات

Motor Skills Required	متطلبات النمو الحركي
Content Complexity	تعقد المحتوي
Length of Time Required to Play	طول الفترة الزمنية اللازمة للعب
Educational	تعليمي
Classic	تقليدي

ترتيب الخصــائص الســابقة لا يعني بالضــرورة أولوياتها، لأنها يمكــن أن تتغير بتقدم العمــر، الجزء الآتي يصــف العلاقــة بين خصــائص الأطفال من مختلف الفئــات العمرية، وخصــائص تلــك اللُّعب. و يتضــمن هذا وصــفاً لأنواع مــن تلك اللُّعب المناســبة مثــل أنواع

البطاقات، الرقع، ألعاب الأرض، وألعاب الطاولة، وكيف تلعب بها كل فئة عمرية.

عامان:

تلـك الفئـة لديهـا تطور بسـيط في مهارات حل المشـكلات مثـل القدرة علـى المطابقة البسـيطة أو المفاضلة (التمييز) ،ولكنهم لايمتلكون المهارات المعرفية، أو القدرة على الانتباه للمشـاركة فـي لَعب حقيقي يتضـمن قواعد أو توزيع أدوار. بدلا من ذلك سوف تستخدم تلك الفئـة غالباً اللُّعب ذات القواعد كنوع من التعلـم أو اللُّعب التربوية. راجع (التعليمية واللعب الأكاديمي:اللُّعـب التعليمية،واللُّعب الذكية & والبرامـج التعليمية) . ألعاب اللوتو أو المطابقة، نوع من لَعب الأدوار البسـيط، يسـتند على مطابقة الصـور، أو الأشـكال أو الألوان، بدلاً من مجرد مطابقة الأرقام والكلمات، وربما يسـتمتعون بها فـي النصـف فـي نهاية تلك المرحلة. أيضـاً قطع الدمينو، وخاصة كبيرة الحجم، يمكن أن يستمتع بها أطفال تلك الفئة. ويمكنهم أيضـاً التعامل مع لُعب مثل « صـيد السـمك « طالما بها قطع مغناطيس جاذبة للأشـياء بدلاً من الخطاطيف (السنانير) ، ويمكن استخدام لُعب تنطوي على أداءات بسيطة مثل الضغط علـى ذراع، أو خلط مجموعة أشـياء فـي حاوية. اللَّعب مع تلك اللُّعب ذات القواعد تتضـمن أحـد الأطفـال أو البالغين، ولكن طفل تلك المرحلة يفضـل اللَّعب مـع اللُّعبة بمفرده كطرائق استكشافية.

3 سنوات

الألعـاب ذات القواعـد الموجة لتلك الفئة يجب أن تكون بسـيطة جداً مع عدم وجود أكثر من 5 أو 6 قطع للمشـاركة، وتنطوي على بعض القواعد. ويمكن لأطفال تلك الفئة فهم بعض القواعد البسـيطة، واتباع خطة عمل لتحريك القطع من البداية للنهاية. على الرغم من أن أطفـال تلـك الفئة يمكنهم التركيز على لُعبة ذات قواعـد، إلا أن تلك اللُّعب يجب أن تتحرك بسـرعة،ولا تتطلب الكثير مـن الوقت. وبوجه عام أطفال الثالثـة لا يمكنهم التعامل مع أكثر من 10 قطع. فهم يستطيعون التعامل مع لُعب تحمل أبجدية بسيطة مثل (أ، ب، ج) أو أرقام (1، 2، 3) ، ولكن لا يمكن اسـتخدام القراءة فـي أي جزء من اللُّعبة. تلك الفئة يسـتخدمون البطاقـات أو المغازل (النحلة) ، وحجر النرد كوسـيلة للتنقل،ويمكن اسـتخدامها على رقعة اللعـب نفسـها. وأطفال تلـك الفئة لديهم فهم قليـل، أو لا يفهمون اسـتراتيجيات اللَّعب ذي القواعد التي يدركها الكبار عندما يقومون باللُّعبة نفسـها فـي المكسـب أو الخسـارة. واللَّعب المناسـب لتلك الفئـة ذلك الذي لا يتضـمن فائزاً أو خاسـراً، وغير محـددة الهدف. هؤلاء

الأطفال لا يمكنهم التفكير في قطع لَعب الخصم ،أو اللاعب الآخر، لذلك يجب ألا تتضمن قواعد تلك اللُّعب تجميد الخصم أو إيقافه. فلَعب تلك الفئة يجب أن يتضمن مشاركة فعلية بدلاً من الاستراتيجيات المعرفية. لُعب تلك الفئة تتضمن لُعب لوتو (مطابقة) بسيطة، دومينو، الرقع مع إشارات لحركة المغازل، ولحركة حجر النرد. ويستمتع أطفال تلك الفئة بتحركات القطع في أثناء اللَّعب، وأنشطة اللَّعب التعاوني. ولَعب البطاقات المناسبة لتلك الفئة مثل المطابقات البسيطة، ولا يتطلب أن يحملوا البطاقات في أيديهم.

4: 5 سنوات

أطفال تلك الفئة لديهم اهتمام كبير بالألعاب ذات القواعد. لكنهم لا يزالون يفتقرون القدرة على فهم القواعد والاستراتيجيات المعقدة للَّعب. وعلى الرغم من تطور المهارات القرائية لتلك الفئة بشكل عام، هم غير قادرين على استخدام التوجيهات المكتوبة، ويمكن استخدام الأرقام أو الكلمات كجزء من اللَّعب، إن لم تكن هناك حاجة إلى إجراءات معقدة. أطفال تلك الفئة يمكنهم التعرف على الأرقام والحروف، لكن ما تزال المكونات المادية تحظى بشعبية عالية في أنشطة اللعب. أطفال تلك الفئة أيضاً لا يمتلكون المهارات الحركية اللازمة للإمساك بعدد قليل من البطاقات في وقت واحد. وتطور المهارات الحركية لتلك الفئة يمكنهم من التعامل مع لُعبة التقاط العصا، والتي تتطلب أن يوازن الطفل تلك العصي فوق بعضها البعض، وألعاب جذابة أخرى مشابهة ، ولكن قدراتهم المعرفية لا تزال بسيطة لا تمكنهم من تذكر بعض القواعد، وواحد أو اثنين من استراتيجيات اللَّعب. وهم على درجة من الأنانية أو الفردية التي لا تمكنهم من توقع تصرفات اللاعب الآخر، لذا هم يفضلون الألعاب التي تستند على العوامل العشوائية. وكما هو الحال مع أطفال الثالثة فلا يجب أن تتضمن قواعد اللعب إيقاف اللاعب الآخر أو تجميده. لُعب أطفال تلك الفئة تتضمن: البطاقات، الدمينو، ألعاب المطابقة (اللوتو). ويفضل الآباء شراء اللُّعب التقليدية القديمة والمشابهة للُّعب كانت موجودة من 20 سنة ماضية أو أكثر لتلك الفئة. كما يفضل الآباء اللُّعب ذات الأغراض التعليمية، مثل التي تساعد على التعرف على الأعداد والحروف.

من 6: 8 سنوات:

يهتم أطفال تلك الفئة أنواع الألعاب ذات القواعد جميعها. ويستمتعون بالألعاب التقليدية القديمة مثل ألعاب الكروت، واللوحات، والرقع، والأرض، والمنضدة. وهم الآن يمتلكون القدرات المعرفية التي تمكنهم من التعامل مع قواعد اللعب، واستراتيجياته، ولا سيما مع

إقتراب نهاية تلك المرحلة. ولديهم رغبة كبيرة في إقامة ألعاب تنافسية، ويتمتعون بالتنافس مع الآخرين، فهم الآن أكثر اجتماعية وقدرة على التعامل مع الآخرين. ويمكنهم توقع تحركات اللاعب الآخر، والتركيز على أكثر من قاعدة في الوقت نفسه، ويمكنهم تذكر تحركات عدة، واستخدام القراءة كجزء من النشاط. ويمكنهم استخدام البطاقات التقليدية، وأحجار الدمينو، واستخدام القراءة، واللغة كجزء من اللّعب، ومع ذلك لا يمكنهم قراءة وتفسير الاتجاهات في أثناء اللّعب من غير مساعدة. ويفضل الآباء شراء اللُّعب التقليدية القديمة والمشابهة للُعب كانت موجودة من 20 سنة ماضية أو أكثر لتلك الفئة. ويستمتع أطفال تلك الفئة بألعاب تستند على شخصيات تليفزيونية أو كارتونية شعبية مسموح بها. وهم يبدؤون في الاهتمام بألعاب المغامرات الخيالية البسيطة، وهي ألعاب لا تتطلب تذكر تفاصيل كثيرة. كما أنهم الآن يمتلكون مهارات حركية تمكنهم من تحقيق توزازن بين الحركات الجسدية، وتحركات اللّعب المطلوبة.

من 9: 12 سنة

أطفال تلك الفئة مهتمون بأنواع الألعاب ذات القواعد جميعها، ولا سيما تلك التي تقام مع الأقران. كما يمكنهم استخدام المفاهيم المجردة، والخبرات المعرفية في أثناء ممارسة اللّعب. وتحظى اللُّعب القائمة على استراتيجيات معقدة بشعبية كبيرة لدى تلك الفئة العمرية، ولديهم اهتمام كبير، وقدرة عالية على الانتباه حتى يتمكنوا من الانتهاء من اللّعب، حتى التي لا تنتهي في جلسة واحدة. ولقد تطورت مهاراتهم الحركية إلى حد كبير مما يمكنهم من ممارسة ألعاب المتاهات التي تتطلب مناورات حركية على طول مسار اللّعب، أو التي تتطلب مناورات لإطلاق النار على هدف ما. وهم مهتمون بالألعاب التعليمية، وألعاب التسالي. وأطفال تلك الفئة مهتمون جداً بجمع اللُّعب، وخاصة البطاقات المستندة على الرسوم الكارتونية الشعبية، أو شخصيات أخرى مألوفة، والموسيقى، والأشياء الحديثة من الثقافة الشعبية. ومختلف أنواع اللُّعب التي يجمعها أفراد تلك الفئة تحظى بشعبية كبيرة جداً بينهم.ويهتمون أيضاً بألعاب الخيال والمغامرة، ويجدونها جذابة جداً، كما يظهرون اهتماماً بمواضيع الكبار مثل الحروب، والأزياء، والموسيقى الشعبية، والأفلام.

جدول (4) بطاقات ،الأرض، اللوحية &ألعاب المنضدة
CARD, FLOOR, BOARD, & TABLE GAMES

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			أجزاء كبيرة بما يكفي لسهولة التعامل معها.
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials			
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required			يمكنهم استخدام لُعبة صياد السمك التي تعتمد على قطع المغناطيس وليس السنانير يمكنهم الضغط على أزرار، أو تقليب أوراق داخل حاوية.
اللون / التباين Color/Contrast			الألوان الفاتحة، والألوان الأساسية.
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهور	من 19:23 شهر	عامان
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللّعب التعليمية* educational			يهتم الآباء بالألعاب التي تعلمهم مفاهيم بسيطة مثل الألوان، والأشكال، والصور
العلاقة المتبادلة بين اللّعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	اهتمامات ناشئة بالجدة، والاكتشاف، اللّعب المهيمن هنا هو اللّعب الاستكشافي الافتقار إلى القدرات الإدراكية اللازمة للتفاعل بطرائق مقصودة مع اللّعبة	← ←	يلعب بمفرده في الطرائق الاستكشافية أو يمكنه اللّعب مع شخص أخر.
أمثلة من اللّعب Examples of Toys	غير مناسب	←	ألعاب مطابقة بسسيطة ، أنواع من لُعب اللوتو، قطع دومينو عملاقة لُعب تفاعلية بسيطة لُعبة صياد السمك مع قطع المغناطيس لا السنانير.

جدول (5) بطاقات ،الأرض، اللوحية & ألعاب المنضدة
CARD, FLOOR, BOARD, & TABLE GAMES

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء Size of Parts	أجزاء كبيرة بما يكفي للتعامل معها بسهولة.			
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts	لا تزيد عن 5:6 قطع منفصلة			

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials	قطع قوية			
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	صعوبة القبض على البطاقات	يمكنه الإمساك بأربعة بطاقات أو أقل يستطيع تحريك قطع صغيرة	يمكنه الإمساك ببطاقات عدة في يده	← تناسق حركي بين العين واليد يمكنه من استجابات سريعة
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements	يمكن للُعب أن تتضمن عناصر صوتية موسيقى أو صفير	←	←	موسيقي شعبية
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail				
اللُعبة / الوسائط Toy/ Media	يستمتع بشخصيات الكارتون الشعبية	يستمتع بشخصيات الكارتون الشعبية& والشخصيات التفاعلية	الشخصيات التفاعلية & الرياضية	←
تقليدي / أصالة اللُعبة *classic	يفضل الآباء اللُعب التقليدية، المحببة لديهم	←	←	←
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللّعب التعليمية *educational	يفضل الآباء اللّعب ذات الأغراض التعليمية مثل التي تساعد على معرفة الأرقام والحروف	يفضل الآباء اللّعب ذات الأغراض التعليمية مثل لُعب تساعد على تعلم القراءة والرياضيات	يهتمون باللّعب التعليمية مثل لُعب العلوم، والطبيعة يهتمون بجمع اللّعب	يهتمون بموضوعات الكبار & لُعب التسالي، واللّعب التاريخية ←
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	فهم بسيط لقواعد واستراتيجيات اللّعب لا يستطيع توقع تصرفات لاعبين آخرين يستطيع التعامل مع أرقام وحروف أبجدية بسيطة	اهتمام معقول باللعب ذات القواعد لايستطيع توقع تصرفات لاعبين آخرين، ولا يمكنه منع لاعبين أخرين مدى انتباه قصير، لا يمكنه الاستمرار في اللّعب أكثر من 30 دقيقة. يمكنه استخدام الكلمات في أثناء اللّعب، ولكنه لا يستطيع قراءة الاتجاهات يمكنه التعامل مع الألعاب التي تحتاج إلى تحقيق اتزان بين الأشياء	مهتم جداً بالألعاب ذات القواعد يمكنه استخدام استراتيجيات بسيطة في أثناء اللعب يمكنه توقع تحركات اللاعب الأخر يمكنه الاستمرار في اللّعب ساعة أو أقل صعوبة قراءة الاتجاهات، ولكن يمكنه اتباع قواعد معقدة يستمتعون بالألعاب ذات الطابع الاجتماعي	مهتمون بموضوعات الكبار مثل الحروب، التاريخ، الأزياء استخدام استراتيجيات معقدة يمكنه استخدام محتوى أكاديمي، ومعرفي اللّعب ذو القواعد يستمتعون بتجميع اللّعب يمكنه الاستمرار في اللعب أياماً عدة يمكنه قراءة وتفسير الاتجاهات يستمتعون بالألعاب ذات الطابع الاجتماعي

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	لُعب المطابقة مطابقة قطع الدمينو مع صور بدلا من النقاط لُعب تعتمد كلياً على الفرص لُعب تعتمد على الحركة البدنية، الرقص، الرسم لُعب رقع بسيطة تعتمد على المغزل (النحلة) أو البطاقات	لُعب الذاكرة، المطابقة لُعب التعرف على الحروف والارقام ← لُعب تعتمد على الرقص، الرسم لُعب التقاط العصا ← لُعب الدمينو مع النقاط لُعب البطاقات التقليدية	لُعب البطاقات التقليدية لُعب بطاقات تتضمن أعداد، بطاقات تصنيف، شطرنج،السيجا، النرد، السيجا الصينية لُعب استرتيجية أنشطة اللَعب لُعب كلمات بسيطة لُعب رمي النرد جمع بطاقات اللعب لُعب المغامرة والخيال	لُعب تفاعلية لُعب المحاكاة لُعب الرياضة لُعب أكاديمية مجردة ← لُعب تسلية لُعب المتاهات ← ←

♦ ألعاب الكمبيوتر والفيديو
COMPUTER & VIDEO GAMES

تحظى المنتجات المستندة إلى الكمبيوتر بشعبية كبيرة لدى البالغين، الأطفال، وتلك المصممة للأطفال تتطور بسرعة كبيرة. لذلك قد تتطلب المبادئ التوجيهية لهذه الألعاب تحديثات منتظمة تتضمن معلومات عن التطبيقات الحالية، المحتملة لتكنولوجيا الكمبيوتر، غالباً ما يستخدم الكمبيوتر في لَعب المباريات، ويستخدم أيضاً لإنتاج مجموعة متنوعة واسعة من الاستجابات مثل تشغيل الموسيقى الرقمية والأفلام، فضلاً عن اللَّعب مع مجموعة واسعة من البرمجيات. كلها جاذبة للأطفال، وتأتي أجهزة الكمبيوتر عموماً في ثلاث منصات مختلفة: أنظمة الكمبيوتر التقليدية، الألعاب على الأقراص المرنة باستخدام لوحة المفاتيح، وألعاب الكمبيوتر المحمول في اليد. و تتغير ألعاب الكمبيوتر المحمولة باليد بسرعة كبيرة، بتقدم تكنولوجيا الكمبيوتر كل يوم. هذه المبادئ التوجيهية لتغطية نطاق اسع من إمكانات الكمبيوتر المحتملة لاستخدامات الأطفال.

يتكون الكمبيوتر من ثلاثة عناصر أساسية: وحدة مدخلات، وحدة مخرجات، معالج أو

عمليات لضبط المخرجات استناداً على المدخلات.

وحدة المدخلات عادة تكون لوحة المفاتيح، والفأرة، مع ذلك يمكن بسهولة إجراء تعديلات على أجهزة الكمبيوتر لتناسب كافة المستخدمين. ووحدة الإدخال حساسة جداً للكشف عن التحركات الصغيرة، وبها من الإمكانات ما ييسر على الأطفال الوصول إليها. ووحدة الإدخال يمكن أن تكون منفصلة عن جهاز الكمبيوتر، ويمكن أن تكون في أشكال عدة مثل حيوان وثير. ولأنشطة أكثر تعقيداً، تكون وحدة الإدخال أكثر تطوراً. ولوحة المفاتيح، وأذرع التحكم تسمح بمدخلات أكثر تعقيداً، وهي أكثر مناسبة للأطفال الأكبر سناً الذين يمتلكون المهارات الحركية والإدراكية المطلبة استخدامها. وحدة الإخراج عادة تكون الشاشة (مخرجات مرئية)، والسماعات، أو مكبرات الصوت (مخرجات صوتية). عموماً تستند العمليات التي تتم على برامج الكمبيوتر.وقد تتضمن برامج الأطفال أنشطة بسيطة لعلاقات السبب والنتيجة، وألعاب تعليمية، والعاب ترفيهية، وبرامج الكبار. وبرامج الكمبيوتر ذات تطبيقات متعدده، هي تطبيقات تفاعلية متعددة الحواس، لذلك سوف تخاطب الأطفال بطرائق عدة. وغالباً ما تناشد برامج الكمبيوتر التعليمية الآباء الذين يريدن لأبنائهم التفاعل مع تلك الأنشطة. أخيراً، وبخلاف معظم الأنواع الأخرى من اللّعب، نجد الآباء، والأمهات، وسائر البالغين يستخدمون أجهزة الكمبيوتر. و سوف تجتذب أجهزة الكمبيوتر الأطفال المهتمين بالمحاكاة، وتقليد أبائهم، وسوف تكون مصدراً للتفاعل بين الآباء والأطفال.

ينبغي التركيز في المقام الأول على الخصائص الآتية،عند تحديد خصائص الفئات العمرية المناسبة للكمبيوتر والعاب الفيديو.

العناصر الحاسية	Sensory Elements
السبب/ النتيجة	Cause & Effect
اللّعبة / الوسائط	Toy/ Media
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
تعليمية	Educational

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، يصف الجزء الآتي العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللّعب. ويتضمن هذا وصفاً لأنواع ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الفيديو المناسبة، وكيف تلعب بها كل فئة عمرية. وبصفة عامة تستخدم تلك الأجهزة تحت إشراف الكبار للأطفال تحت 3 سنوات، لأن معظم تلك الأجهزة مصممة للاستخدام من قبل البالغين،

وليست من قبل الأطفال. فهي تحتاج إلى مساعدة الآباء لإدراج أقراص البرامج، وتشغيل وإيقاف البرامج، والجهاز نفسه لهؤلاء الأطفال.

من الميلاد: 3 شهور:

يتعلم أطفال تلك الفئة من خلال ردود الفعل التلقائية، مثل الركل، وحركات الأذرع. يمكن أن تتعامل وحدة الإدخال مع الحركات والأفعال التلقائية لتلك الفئة مثل حركات الذراع والساق، والشفط، والصوت مثل البكاء، ويمكن أن تتضمن المخرجات لتلك الفئة أنظمة صوتية، مثل تسجيل صوت الأم أو غيرها من الأصوات المهدئة ، وهي تعتمد على الاستقبال من وحدة الإدخال.ويمكن أن تشمل المخرجات (مخرجات مرئية) ، مثل شاشات العرض التي تعرض حركات بطيئة مع أنماطاً بصرية،وصوتية مميزة للرضع، وعلى بعد حوالي 8 بوصة من الوجه في الشهر الأول، وعلى بعد أمتار عدة فقط في نهاية تلك الفترة العمرية، اعتماداً على تصرفات الرضع. ويتم التأكيد هنا على الأنماط اللونية عالية التباين، وهي الأكثر جاذبية لتلك الفئة، ويمكنهم تمييزها، مثل الأحمر والأخضر أو الأسود الأبيض، والجوة أيضاً جذابة بصفة خاصة لتلك الفئة. المخرجات المناسبة لتلك الفئة واحد أو اثنين للسماح لهم بإجراء ربط ما بين حركاتهم والاستجابات التي يحصلون عليها من وحدة الإخراج.

من 4: 7 أشهر:

أطفال تلك الفئة أكثر انخراطاً مع البيئة بطرائق أكثر منهجية، تحركاتهم أيضاً أصبحت اكثر تطوراً، مما يسمح بنطاق أوسع من المدخلات. وقد تتضمن وحدة المدخلات الربت، والسحب، والضغط، والقبض، واللمس، وهي مناسبة لتلك الفئة. ويمكن أن تكون تلك الوحدات متضمنة في اللُّعبة، (داخل اللُّعبة) مثل اللُّعب الوثيرة، مثل هذه الأجهزة يمكنها ضبط الشاشة، أو تشغيل أو إيقاف الضوء، أو تشغيل الأصوات المسجلة. والثرثرة من خصائص تلك الفئة، ويمكن لوحدات الإدخال أن تكشف، وتستجيب لتلك الثرثرة بشكل مناسب لتلك الفئة، وهناك عدد قليل من الأحداث الناتجة حول علاقات السبب والنتيجة، حتى لا تسبب تشوش لتلك الفئة.

من 8: 11 شهر:

أجهزة الكمبيوتر المناسبة لتلك الفئة يمكن أن تنتفع من ميزة زيادة الحركة لتلك الفئة. فيمكن لتلك الفئة أن تمسك أجهزة الإدخال أو تهزها. ويمكن للأجهزة ضبط

استجابتها اعتماداً على مدخلات الأطفال، ويمكن الاستمرار في عمل محاولات عديدة على الجهاز. الثرثرة ما تزال شائعة في تلك الفئة،ويمكن تصميم أجهزة الإدخال لتستجيب لتلك الثرثـرة. ويبدأ أطفال تلك الفئة في فهم علاقات السـبب والنتيجة.لذلك يمكن زيادة عدد الأحـداث الناتجة، نتيجة زيادة عدد المدخلات الفردية والربط بينهم. على سـبيل المثال قد يؤدي الضغط إلى إحداث صوت، بينما قد يعرض الهز أنماطاً لونية مختلفة. هؤلاء الأطفال يمكنهم الجلوس من غير مساعدة،وبالتالي يمكن أن وضع شاشات العرض أمامهم في وضع رأسي.

من 12: 18 شهر:

أطفال تلك الفئة فضـوليون جداً، ومهتمون باستكشاف البيئة. ومعظم أطفال تلك الفئة يبدؤون فـي المشـي، ويمكنهم الاقتراب من الأشـياء المألوفة، مثل شاشات الكمبيوتر. ويمكن أن تكـون أجهـزة الإدخال لتلـك الفئة مجموعة مـن الأزرار التـي تنتج اسـتجابات مختلفة بالضغط عليها. ويجب أن تكون وحدات الإدخال قوية لتتحمل الاستخدام المكثف لتلك الفئة، والشاشـات الرئيسـة، وكذلك الأجهزة التي تنتج الأصـوات، والروائح، والحركات مناسـبة أيضاً لتلك الفئة.

19: 23 شهراً

الدراجون من 19: 23 شهراً، أكثر تناسقاً في أثناء المشي، ولديهم قدرة لإدراك علاقات السـبب والنتيجة، ويهتمون بالاسـتجابات متعددة الحواس، بما فـي ذلك الصوت، والحركة، والاسـتجابات البصـرية. وبداية ظهور اللّعب الرمـزي مع تلك الفئة،مما يسـمح لمخرجات الكمبيوتـر أن تكـوّن نوعـاً من عناصـر التظاهـر. كأن تكون شخصـيات البرامـج تتحدث، وتتصـرف، تتفاعل، وهي الأنسـب لتلك الفئة، و أصـبح الدارجون أكثر وعياً بالشخصـيات المألوفـة ويتفاعلون معها يسـتجيبون لها.وقد يكونـون قادرين على الاسـتجابة لبعض أوامر الكمبيوتر البسيطة.

عامان:

أطفال تلك الفئة أكثر اجتماعية، لذلك يمكن أن تستجيب البرامج التفاعلية لتصرفاتهم بإجراءات مناسـبة. ويمكن لهؤلاء الأطفال التعرف على الشخصـيات الأكثر شعبية المألوفة في التليفزيون، والفيـديو، ويمكنهم اتباع التعليمات البسيطة من أجهزة الكمبيوتر التفاعلية.

بالإضافة إلى ذلك فهم يستمتعون بمشاهدة القصص، ويمكنهم استخدام وحدات الادخال لتشغيل أو إعادة قصة، فيمكنهم تشغيل (DVDs)، ويمكنهم إدراج الأقراص المدمجة، لكن البرامج يجب أن تشغل ذاتياً، لأن أطفال تلك الفئة غير قادرين على استكمال أكثر من اثنين أو ثلاث أوامر بسيطة لجهاز الكمبيووتر، ولا يمكنهم تنفيذ إجراءات متسلسلة. وبسبب تفاعل الأطفال مع أجهزة الكمبيوتر الخاصة بهم دون قلق من العواقب، ويجب ألا تسمح برامج الأطفال لهم بإعادة ضبط إعدادات الكمبيوتر.

3 سنوات:

يبدأ أطفال تلك الفئة الاهتمام بألعاب الكمبيوتر.ويستمتعون بالنظر إلى الحركة على الشاشة. ألعاب الكمبيوتر المتضمنة القراءة عادة تكون غير ملائمة لتلك الفئة، هؤلاء الأطفال يمكنهم استخدام الفأرة (الماوس)، ولكن النقر المزدج مرتين، والفرق بين الضغط يمين ويسار على زر الفأرة ، فهو أمر صعب على تلك الفئة. وبصفة عامة تلك الفئة لا يمكنهم استخدام لوحة المفاتيح التقليدية لإدخال معلومات، غير ذلك لحة المفاتيح تستجيب للضغط على جميع المفاتيح جميعهم بالطريقة نفسها. أطفال الثالثة يمكنهم فهم القواعد الأساسية للّعب، كأن يأخذوا دورة. ومع ذلك أنشطة اللّعب دون هدف محدد هي الأفضل لتلك الفئة، مثل ألعاب الرسم، التلوين المألوفة. وأيضاً برامج لقراءة كتب مصورة بسيطة، وألعاب المطابقة هي أيضاً مناسبة لهذه الفئة. ويستمتع أطفال تلك الفئة أيضاً بالألعاب التي تتضمن علاقات السبب والنتيجة، مثل «ماذا يحدث عندما تضغط على الزر». معظم الأطفال يمكنهم التفاعل مع ألعاب أكاديمية بسيطة رغم أنها ليست المفضلة لديهم. ويفضلون الألعاب التي تقدم الشخصيات الشعبية الجذابة،ويفضل الآباء الشخصيات الأمنة، التي لاتقدم عنفاً،أو إيحاءات جنسية، وغالباً ما تستند على شخصيات الكاريكاتير، أو كتب الأطفال.

من 4: 5 سنوات:

يتزايد اهتمام تلك الفئة بالكمبيوتر، البالغ من العمر 4 سنووات لديه مهارات أكبر للتعامل مع الفأرة، ويمكنه التعرف على الرموز البسيطة مثل الخروج أو التنقل بين البرامج، أو إغلاق برنامج. وعلى الرغم من تطور القدرة على القراءة لمعظم أطفال تلك الفئة، إلا أنهم لا يستطيون قراءة التوجيهات المكتوبة. والعاب النشاط مع المكونات المادية لا تزال تحظى بشعبية كبيرة مع تلك الفئة العمرية.أطفال 4، 5 سنوات يمكنهم استخدام لوحة المفاتيح جنباً إلى جنب مع الفأرة للتنقل،ولكن غالباً ما تكون طرائق بطيئة للتعامل مع المدخلات.

وهـم ما زالوا مهتمين ببرامج الرسـم، والتلوين البسـيطة، ببرامج قراءة الكتب المصـورة، والوسائط المتعددة البسيطة. وتلك الفئة مهتمة بالجانب الإبداعي في برامج الكمبيوتر مثل الرسم والتلوين، والبرامج القائمة على الخيال، وعناصر التظاهر مثل التفاعل مع شخصيات قصة.أطفال تلك الفئة لديهم مهارات حركية، وتمييز بصري يمكنهم من التعامل مع وحدة تحكم بسـيطة،وألعاب الكمبيوتر المحمول.ولكنهم يجدون صـعوبة فـي التناسـق الحركي بين اليدين، فهم يركزن على يد احدة فقط، وجانب واحد في الوقت نفسه.

من 6: 8 سنوات:

ألعاب الكمبيوتر لتلك الفئة متطورة بشـكل متزايد. يمكن لأطفال تلك الفئة اسـتخدام عصـا التحكم لتجنب الأشـياء المتحركة، ويمكنه استخدام كل المعينات، والأنظمة المتداخلة، والبرامـج الاستكشـافية. وتنجـذب تلـك الفئة لوحـدة تحكم الألعـاب باليد، كمـا يمكنهم استخدام كلتا اليدين لاستخدام وظائف منفصلة على الكمبيوتر ويمكنهم التركيز على أكثر من عنصـر فـي ذات الوقت. ويفضـلون الألعـاب متعددة اللاعبين، فهي الأكثر شـعبية لتلك الفئة. وهم ما زالوا يسـتمتعون بالألعاب الإبداعية مثل الرسـم، والتلوين، وابتكار الوسـائط المتعددة.ويستمتعون بالألعاب التكنولوجية، وألعاب الحكي مع التظاهر أو الخيال. وخصوصاً مع الشخصـيات التفاعلية، والشعبية المستمدة من الكارتون. ويستمتعون بالألعاب التقليدية، المحولة إلى ألعاب كمبيوترية، مثل الشطرنج، والسيجا، وهؤلاء الأطفال في بداية تعلم التنقل على الويب، وبالتالي الألعاب على شبكة الانترنت قد تكون مناسبة لهم.

9: 12 سنة

أطفال تلك الفئة مهتمون بالألعاب ذات الموضوعات المعقدة. وهم مهتمون أيضاً بالأشياء الحديثـة، والموسـيقى، والفـن، والألعـاب التعليمية، مثل الأنشـطة متعددة الوسـائط. وهم يسـتمتعون بالألعاب المسـتمدة من الرياضـة والأنشـطة الشـعبية مثل كرة القدم، والألعاب الخيالية المعقدة. كما يمكنهم التنقل بسـهولة عبر شـبكة الإنترنت اعتمـاداً على خبراتهم. وقـد تكـون مهاراتهم مع الكمبيوتر متطورة جداً. وهم يسـتطيعون التعامل مع برامج الكبار، مثل برامج معالجة النصوص، وبرامج تطوير الوسائط المتعددة.

جدول (6) ألعاب الكمبيوتر & الفيديو COMPUTER & VIDEO GAMES

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7شهور	8: 11شهر
حجم الأجزاء Size of Parts	صغيرة بما يكفي للتعامل معها، إذا كان المقصود منها أن يقبض عليها	←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة ، بلا حواف حادة		
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	خفيفة الوزن ناعمة متينة قابلة للغسيل	← ← ← ←	← ← ← ←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	مهارات حركية ضعيفة يقبض على الأشياء مناغاة / مص	← ← ← تناسق بين العين واليد قادر على الجلوس بمفرده حوالي 6 شهور يمسك الأشياء بقبضة اليد يمرر الأشياء من يد إلى الأخرى	زيادة التنقل (الزحف، الاسراع، التجوال) ← ممارسة المهارات الحركية مثل يمسك، يدفع، يسحب، يضغط، يربت، الهز) يمكنه أن يمسك، ويهز ظهور قبضة الكماشة (الإبهام، والسبابة)
اللون / التباين Color/Contrast	زاهية الألوان مع تباين لوني عالي (أبيض وأسود،أو احمر وأخضر)	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	لا يستطيع فهم السبب والنتيجة تماماً& لكنه يستمتع بها، ويفضل علاقات السبب والنتيجة البسيطة.	←	بداية فهم علاقات السبب والنتيجة البسيطة وضوح علاقات السبب والنتيجة ما زال الأفضل

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7شهور	8: 11شهر
العناصر الحاسية* Sensory Elements	بصري يدوي سمعي	← ← ←	← ← ←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللّعب التعليمية* educational	البرامج التي تؤدي إلى الفائدة المعرفية مثل (الموسيقى، اللغات الأجنبية) وهي برامج يفضلها الآباء والأمهات	←	←
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يجد العناصر متعددة الحواس جذابة جداً يستمتع بالموسيقى يحب استكشاف الاشياء يدوياً، وبصرياً يركز على الأشياء على بعد 8 بوصة من وجهه وبنهاية تلك الفترة يركز على بعد أمتار عدة يتعلم من خلال ردود الأفعال مهتم بالوجوة يقدر مسك الأشياء& والقبض عليها حوالي 3 شهور	← ← ← زيادة الاهتمام بالبيئة المحيطة، يتعامل يدوياً مع اللّعبة مناغاة ←	← ← ← ← ← ← ← يمكنه أن يحمل شيئين بيده مرة واحدة ولكنه لا يستطيع التناسق بينهم

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7شهور	8: 11شهر
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	برامج بسيطة لعلاقات السبب والنتيجة شاشات مع أنماط تتحرك ببطء أجهزة الإدخال باستخدام أجهزة استشعار الحركة أو المتصلة بردود الفعل الطبيعية للرضع مثل المص الموسيقى وبرامج اللغة شاشات عرض عمودية	← الضغط على الأزرار للحصول على استجابات وحدات الإدخال جزء لا يتجزأ من لُعبة وثيرة، أو لُعب المهد ← شاشات أفقي & عمودي	برامج السبب والنتيجة باستخدام الصوت، والعروض المرئية ← ← شاشات رأسية

جدول (7) ألعاب الكمبيوتر & الفيديو COMPUTER & VIDEO GAMES

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts	صغيرة بما يكفي للتعامل معها من قبل الدارجين	←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة ، بلا حواف حادة	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	خفيفة الوزن ناعمة متينة قابلة للغسيل	← ← ← ←	← ← ← ←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	زيادة القدرة على المشي العمل على تحسن التناسق الحركي يمكنة الضغط على الأزرار	← ← يمكنه الضغط على الأزرار لوحة المفاتيح إذا كانت جميعها تعطي الاستجابة نفسها	← ← ← ← يمكنه تحريك الفأرة، قد يواجه مشكلات في أثناء النقر على الأشياء الصغيرة
اللون / التباين Color/Contrast	تباين لوني عالي	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	وضوح علاقات السبب والنتيجة	←	←
العناصر الحاسية* Sensory Elements	بصري يدوي سمعي	← ← ←	← ← ←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media		الوعي بالشخصيات المألوفة	الوعي بالشخصيات المألوفة
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية* educational	يفضل الآباء البرامج ذات الفوائد التعليمية مثل التعرف على الكلمات	يفضل الآباء البرامج التي تشجع على التفاعل مع الكمبيوتر لفائدتها التعليمية	←

خصائص اللّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يجد العناصر متعددة الحواس جذابة جداً يحب استكشاف الاشياء يدوياً، وبصرياً زيادة الفضول & حب الاكتشاف، استخدام كل حواسة لإكتشاف العالم: البصر، السمع، اللمس، التذوق، الشم	← ← ← ← اللّعب الاجتماعي: الاهتمام بتعامل الآخرين مع الكمبيوتر	← ← ← ← اللّعب الاجتماعي: يهتم باللّعب مع الآباء، الأقران على الكمبيوتر يبدأ في النمو وتخطي مرحلة اللّعب الاستكشافية.
أمثلة من اللّعب Examples of Toys	برامج بسيطة لعلاقات السبب والنتيجة مع شخصيات يمكن أن يعطي استجابات متعددة على التفاعلات. وحدة الادخال منفصلة أو بعيدة عن الشاشة.	← ← يمكنه استخدام لوحة المفاتيح إذا كانت كل الأزرار تعطي الاستجابة نفسها برامج تفاعلية تتطلب استجابات متحددة	← ← ← ← برامج بسيطة للقراءة، والقصص

جدول (8) ألعاب الكمبيوتر & الفيديو COMPUTER & VIDEO GAMES

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء Size of Parts				
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
المواد Materials	يمكنه التفاعل مع أجهزة الكمبيوتر التقليدية	←	←	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	يمكنه استخدام الفأرة	← يمكنه الضغط يمين/ يسار، ضغط متعدد	← يمكنه استخدام يديه الاثنتين في الوقت نفسه ←	← ← ←
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة* Cause & Effect	يستمتع بالنقر في أثناء اللّعب	←	أقل استمتاعاً بالنقر والتحرك في أثناء اللّعب	
العناصر الحاسية* Sensory Elements	يستمتع بالموسيقى أو الصوت في أثناء اللعب	←	أضواء ساطعة وأصوات	موسيقى شعبية
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail				
اللّعبة / الوسائط *Toy/ Media	يستمتع بشخصيات الكرتون الشعبية	يستمتع بشخصيات الكرتون الشعبية & والشخصيات التفاعلية	الشخصيات التفاعلية & الرياضية	←
تقليدي / أصالة اللّعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللُعب التعليمية educational*	يفضل الآباء اللُعب ذات الأغراض التعليمية مثل التعرف على الأرقام والحروف	يفضل الآباء اللُعب ذات الأغراض التعليمية مثل لُعب تعلم القراءة والرياضيات	الاهتمام باللُعب التعليمية مثل لُعب العلوم، وبرامج الطبيعة يستطيعون استخدام برامج الموسوعات للبحث عن المعلومات	يهتمون بموضوعات الكبار & لُعب التسالي، واللُعب التاريخية ←
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	فهم بسيط لوحدات الإدخال مثل عصا التحكم، الميكريفون صعوبة التنقل، فيمكن أن يفقد البرنامج لا يمكنه القراءة البسيطة	يمكنه استخدام لوحة التحكم قادر على التنقل، ولكن يتجنب الأوامر المتعددة. صعوبة القراءة يستمتع بالألعاب اليدوية يفهم بعض القواعد	يتقن استخدام وحدات الادخال يمكنه استخدام خرائط التنقل في اللُعبة يستطيع القراءة & يستطيع تتبع تعليمات معقدة ← يفهم القواعد & استراتيجية اللعب يمكنه اللعب مع لاعبين عدة يمكنه تصفح شبكة الانترنت مهتم بالألعاب الرياضية، الخيالية، المغامرات	← ← ← ← ← ← يستمتع باللعب مع لاعبين عدة ← ← يهتم بالسمات الخفية بالألعاب يستمتع باللعب المعقدة طويلة الأجل

خصائص اللّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللّعب Examples of Toys	برامج الرسم والتلوين برامج كتب القراءة ألعاب استكشافية غير محددة الهدف ألعاب علاقات السبب والنتيجة البسيطة	← برامج متطورة متعددة الوسائط بداية الاهتمام بالألعاب محددة الاهداف وحدات التحكم اليدوي	برامج الكبار مثل برامج معالجة النصوص، الصور، ومعالجة الوسائط المتعددة ألعاب المغامرة ألعاب الرياضة برمجيات الألعاب اللوحية مثل الشطرنج، السيجا تطور استخدام ألعاب الكمبيوتر المحمول	← ← ← ← ألعاب تفاعلية ألعاب المحاكاة ←

♦ قائمة اللّعب الواردة بالفصل

Puzzles	
ألغاز من ورق الكارتون Cardboard puzzles	
ألغاز التركيب (دمج القطع) Inset or fit-in puzzles	

الألغاز التركيبية المصورة Jigsaw puzzles	
الألغاز المتداخلة (التعشيق) Nesting cups	
فرز الأشكال Shape sorters	
الألغاز المجسمة Three-dimensional puzzles	Animal
الألغاز الخشبية Wooden puzzles	

Card, Floor, Board, & Table Games	
	ألعاب النشاط Activity games
	لُعبة الطاولة (النرد) Backgammon
	ألعاب البنجو Bingo games
	ألعاب البطاقات Card games

Checkers رقعة المربعات (السيجا)	
Chess الشطرنج	
Chinese checkers رقعة المربعات الصينية (السيجا)	
Cooperative games الألعاب التعاونية	

لعبة الدمينو Dominoes	
ألعاب رمي النرد Dice games	
ألعاب المغامرة Fantasy adventure games والخيال	
ألعاب لوتو المطابقة Lotto games (الحظ / اليانصيب)	

	لعبة التقاط العصا Pick-up-sticks
	ألعاب المنضدة Table games
	ألعاب التسلية (ترافيان) Trivia games
	ألعاب الكلمات Word games
ألعاب الكمبيوتر والفيديو Computer & Video Games	

برمجيات للكبار Adult type software	
لوحة المفاتيح / وحدة التحكم Cartridge type consoles	
أجهزة الكمبيوتر اليدوية (المحمولة) Hand held computers	
ألعاب الإنترنت Internet games	

برامج إلكترونية Software	
أنظمة الكمبيوتر التقليدية Traditional computer platforms	

الفصل الحادي عشر

11

الرياضة والألعاب الترفيهية

- الرياضة والألعاب الترفيهية
  - لُعب الركوب
  - المعدات الترفيهية
  - معدات الرياضة

الرياضة والألعاب الترفيهية

SPORTS & RECREATIONAL PLAY

يستمتع الأطفال بالألعاب الرياضية والترفيهية لأنها ألعاب ذات طابع اجتماعي، وكثيراً ما تتم في الهواء الطلق. الأطفال من سن 12 شهراً يستمتعون بالألعاب الترفيهية مثل لُعب الركوب. ويصبح الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة والمدرسة الإبتدائية أكثر اهتماماً بالأنشطة المنظمة مثل الرياضة. وكثيراً ما يشجع الآباء الرياضة، والاستجمام، ويشاركون الأطفال تلك الأنشطة.

جدول (1) لُعب الركوب Ride-On Toys

Bicycles	العجلات
Motorized vehicles	المركبات الآلية (ذات المحرك)
Ride-on toys	لُعب الركوب
Rocking horses	الحصان الهزاز
Scooters	دراجة يسيرها الطفل بقدمه
Skateboards	لوح التزحلق
Tricycles	الدراجة الثلاثية

جدول (2) المعدات الترفيهية Recreational Equipment

معدات الحركة الإبداعية (حقائب كروية، مقاعد مريحة)، أطواق، مظلات، أشرطة) Creative movement equipment (bean (bags, hoops, umbrellas, ribbons	أدوات الرقص الهوائي (الأيروبك) Aerobic dance materials
مدفع رشاش Dart guns	مسدسات الصوت Air guns
لُعب الغطس Diving toys	مسدسات تستخدم ضغط الهواء للإطلاق BB guns
الأقراص الطائرة Flying disks	مدفع القذائف Ball guns
نظارات الرؤية الليلية، الزعانف Goggles & Flippers	(حجرة) حفرة الكرات Ball pits
معدات الجمباز Gymnastics equipment	كرة الشاطئ Beach balls
طائرات الهليكوبتر Helicopter type projectiles	أدوات التسلق Climbers
معدات المشي لمسافات طويلة Hiking equipment	بنادق الفلين Cork guns

بيت « الحارس» منفوخ بالهواء / (وسائد) Inflated bouncers	حدوات Horseshoes
أحذية التزلج (باتيناج) Inline skates	التزلج على سطح جليدي Ice skates
قفز الحبل Jump ropes	البلي Marbles
المعدات المعلقة Overhead equipment	آلات التأرجح Mechanical swings
المظلات (البارشوت) Parachutes	معدات التصوير Photography equipment
معدات تنس (كرة) الطاولة Table tennis equipment	معدات الملاعب Playground equipment
أحواض Pools	شخصيات تفاعلية (تطلق مقذوفات) Projectiles from action figures
صواريخ ذاتية الدفع Propelled rockets	الطوافات والزوارق Rafts and boats
أحذية تزلج دوارة للصغار Roller skates	أوشحة Scarves
ألواح التأرجح المتوازنة (-See-saws (teeter totters	زحافات Skis
شرائح التزحلق المنحدرة Slides	زحافات Sleds
أنبوب التنفس في أثناء الغطس Snorkels	رشاشات المياه Sprinklers
الأراجيح Swings	المزلقات (أحد أنواع ألوح التزحلق) Toboggans
منصة القفز (الترامبولين) Trampolines	معدات رفع الأثقال Weightlifting equipment
جدول (3) معدات الرياضة Sports Equipment	
كرة المضرب & الملعب Bats & Clubs	ألعب البولينج Bowling games
مجموعة الكروكية Croquet sets	الشبكة، الهدف مثل(كرة القدم) Nets and goals
مضارب التنس(مضرب راكت) Racquets	معدات رياضية مقلدة Replica sports equipment
كرات الرياضة Sports balls	

♦ لُعب الركوب RIDE-ON TOYS

لُعب الركوب هي التي تسمح للطفل بدفع نفسه أو هي التي تتأرجح بنفسها، إما بإرادة الطفل، أو من خلال محرك كهربائي، أو بنزين السيارات. وتلك اللُّعب قد تكون بإطار متأرجح أو بعجلات. ولُعب الركوب من اللُّعب الشعبية جداً عند الأطفال، فهم يستمتعون بإحساس الحركة التي يتلقونها من التعامل مع اللُّعبة، وإذا كانت اللُّعبة بعجلات فهم يستمتعون بالتظاهر ، وتقليد الكبار. وهي لُعب مهمة تساعد على تنمية الشعور بالاتزان، واللياقة البدنية، والتناسق الحركي. وتتضمن لُعب الركوب العربات التي يجلس فيها الصغار، المركبات الآلية، الدراجات، ألواح التزحلق، الدراجات البخارية، الدراجات ذات العجلات الثلاثية، اللُّعب الهزازة.

وهنــاك عوامــل عدة ماديــة تؤثر فـي مســتوى الفئات العمرية المســتخدمة لتلــك اللُّعب. العامــل الأول التوازن، اعتماداً على طبيعة المركبة المســتخدمة، هل تتطلب توازناً أكثر أو أقل لاستخدامها. وبصفة عامة فإن المركبات ذات العجلات المتباعدة، تجعل المركبة سهلة الاتزان. والعامل الثاني هو سرعة دوران العجلات، العجلات التي تدور بسهولة، تتحرك أسرع، و تزيد ســرعة الحركة من مستوى الصـعوبة. والعامل الأخير هو طرائق الدفع. المركبات التي تعتمد فـي حركتها على دفع الأطفال لها بأقدامهم، ســوف تتحرك ببطء، بينما تكون المركبات التي تدفع بمحرك أو بدال أو التي تســتخدم التروس لنقل الحركة، فهي ذات ســرعة أكبر. ويمكن تعيــين المركبات الآلية أو ذات المحركات بســرعات مختلفة، ومع زيادة الســرعة تتطلب زيادة فـي المهارات البدنية. ولا يمكن للأطفال تحت ســن العام الواحد استخدام لُعب الركوب لأنها تتطلب إتزاناً. والاتزان المطلوب عادة ما يتطور عندما يبدأ الأطفال فـي المشي مع بعض الثبات. وبشكل عام لا ينصح باستخدام لُعب الركوب من غير ملابس واقية، وخصوصاً الخوذات.

ينبغــي التركيز فـي المقام الأول على الخصــائص الآتية عند تحديد خصــائص الفئات العمرية المناسبة للكمبيوتر ولُعب الركوب.

حجم الأجزاء أو اللُّعبة نفسها	(Size of Parts (or of toy itself
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
اللُّعبة / الوسائط	Toy/ Media
مستوى الواقعية / التفاصيل	Level of Realism/Detail

ترتيب الخصــائص الســابقة لا يعني بالضــرورة أولوياتها، لأنها يمكــن أن تتغير بتقدم العمر، ويصــف الجــزء الآتي العلاقة بين خصــائص الأطفال من مختلــف الفئات العمرية، وخصــائص تلك اللُّعب. ويتضــمن هذا وصــفاً لأنواع لُعب الركوب المناسبة، وكيف يلعب بها الأطفال فـي مختلف الفئات العمرية.

الأطفال من 12: 18 شهراً

يصــبح الأطفــال قادرين على اســتخدام لُعب الركــوب التي تدفع بالقــدم فقط، عندما يســتطيعون المشــي مــع بعض الثبات.وقــد لا يكون هــؤلاء الأطفال وخاصــة الأصــغر منهم قادرين على تناوب الأقدام عند دفع اللُّعبة. إنهم لايســتطيعون حتى الآن استخدام البدال أو الدواســة،وبدلا من ذلك يدفعون بكلا القدمين فـي وقت واحد. ولأسباب تتعلق بالأمن، يجب أن تكــون تلك اللُّعب مســتقرة، والمركبات ذات العجلات الأربع أكــثر ثباتاً من المركبات ذات العجلات الثلاث أو ذات العجلتين. والمركبات المناسبة هنا ذات العجلات المتباعدة الكبيرة

حتى تكون مستقرة، ولكن ليست المتباعدة جداً حتى يتمكن الأطفال من استخدام أرجلهم في الحركة. ويجب أن تكون المركبات منخفضة الارتفاع، ليسهل ركوب الأطفال والترجل منها، وينبغي أن تكون أقدامهم ثابتة على الأرض وهم يجلسون. ولسهولة الاستخدام، ينصح بالعجلات المثبته بقوة، حتى يتمكن الأطفال من تحريكها بسهولة بقدميه أو بالساقين. الأطفال الأصغر سنا من تلك الفئة، قد تكون العجلات القابلة للدوران أفضل لهم لأنها تسمح بالحركة في أي اتجاه دون أن تنقلب. ولا يحتاج الأطفال الصغار في بداية استخدامهم للُّعب الركوب إلى آليات قيادة، لأنهم غير قادرين على استخدامها بشكل فعال. لُعب الركوب الهزازة البسيطة مثل «الحصان الهزاز» هي مناسبة لتلك الفئة مع تأمينها للحد من الخطر، بشكل لا يسمح بسقوطهم أو وجود أجزاء حادة بها قد تسبب إصابات قاتلة، وينبغي أن تلمس أقدام الأطفال الأرض، أو قاعدة الحصان وهم جالسون فوقه، ويجب أن يكون قوس تأرجح الحصان بسيطاً. (انظر فصل دليل الآباء).

من 19: 23 شهر:

يمكن لأطفال تلك الفئة تشغيل لُعب الركوب، والجلوس فيها، ودفعها بأقدامهم. ومع ذلك هي أكثر صعوبة من لُعب الركوب المتأرجحة، لأنها أكثر صعوبة في تحريكها وتوجيهها. ومن المميزات التي تجعل تلك اللُّعب جذابة للأطفال ألوانها الزاهية، والمؤثرات الصوتية الخاصة مثل أبواق التصفير للتنبيه،أو الناتجة عن حركة السيارة، ومقصورات مغطاه، أو صندوق التخزين.والأطفال في تلك الفئة مهتمون باكتشاف علاقات السبب والنتيجة، مثل إنتاج الأصوات، واكتشاف عناصر مخفية. ومهتمون ايضاً بجمع الأشياء التي يمكن وضعها في صندوق التخزين بالسيارة. والمركبات الهزازة (الحصان الهزاز) مناسب لتلك الفئة أيضاً، على أن تكون واقعية ومألوفة المظهر (لُعبة الحصان الهزاز الشعبية المألوفة عبر الأجيال) بالإضافة إلى إمكانية إصدار صوت، مع إشراف الكبار. بالإضافة إلى شروط الفئة السابقة. بعض الأطفال قادرون على عمل حركة بسيطة بالمركبات ذات المحرك، غير أن هؤلاء الأطفال لا يمتلكون مهارات القيادة، لتجنب المخاطر والعقبات.

عامان:

أطفال تلك الفئة لديهم خصائص ومميزات الفئة السابقة نفسها بالنسبة إلى التعامل مع لُعب الركوب. ويبدأ لَعب التظاهر تقريباً مع تلك الفئة، ويبدؤون بالتظاهر مع المركبات، مثل لَعب التظاهر مع عربات الأطفال وهي من الألعاب الشعبية جداً. ويشجع الآباء لَعب

التظاهــر، ويشــترون اللُّعب ذات المظهــر الواقعي ، لتلــك الفئة. وتزداد المهــارات الحركية، والتناســق الحركي لتلك الفئــة مما يمكنهم بالمناورة بالســيارات، بالتقدم والإرتداد. وتكون الدراجــات ذات العجــلات الثلاثيــة مناســبة لتلك الفئة. ويبدؤون فـي اســتخدام دواســات الفرامــل، والدراجــات ذات العجلات الثلاثية ذات دواســة الفرامل لا ســيما فـي نهاية تلك الفــترة العمرية. ومع ذلك إنهــم لم يتقنوا تلك المهارة حتى الآن. والآبــاء، والأطفال على حد ســواء ينجذبــون إلى المركبــات ذات البطاريات. وعلى الرغم من أن هــؤلاء الأطفال قادرون جسدياً على توجيه مركبات من هذا النوع، معظم أطفال تلك الفئة تنقصه مهارات السيطرة اللازمة للتحكم فـي تلك المركبات الآلية البطيئة، وتجنب المخاطر.

3 سنوات:

أطفــال تلك الفئــة تطورت قدراتهم على اســتخدام دواســة الفرامل، ولديهم التناســق الحركي اللازم لاســتخدام عجلة القيادة أو المقود، كما يمكنهم اســتخدام الدراجة الثلاثية (السكوتر) ، ولكنهم لم يطورووا التوازن المطلوب لتشغيل الدراجة (السكوتر) ذات العجلتين، والدراجات العادية . ويســتمتع أطفال تلك الفئــة بالدراجات ذات العجلات الثلاثية، والأربع عجلات التــي تتحرك بالبدالات. ويكــون حجم عجلات الدراجــات ذات العجلات الثلاثية، من 12: 13 بوصة، ليكون حجمها مناسباً لتلك الفئة. يمكنهم استخدام الدراجات الصغيرة مــع عجلات التدريب (الســاندات) ، ولكن مع اســتخدام فرامل القدم، لأنهم لا يســتطيعون اســتخدام فرامــل اليد بعد. ويمكن توجيــه أطفال الثالثة إلى الســيارات بطيئة الحركة التي تعمل بالبطارية.

من 4: 5 سنوات:

أطفــال تلك الفئة مهتمون بالمركبات المســتخدمة من قبل أقرانهم الأكبر ســناً. ولديهم القليل من الاهتمام بالدراجات المخصصة للفئة الأصغر سناً، ويفضلون استخدام الدراجات الهوائية، والدراجات التي يســيرها الطفل (الســكوتر) المســتخدمة من قبل أقرانهم الأكبر ســناً. ويبــدؤون في الاهتمــام بألــواح التزحلق، كما يمكنهم اســتخدام المركبــات التي تعمل بالبطاريات، اعتماداً على الخبرة، معظم أطفال 5 سنوات لديهم التوازن والتناسق الحركي لاســتخدام الدراجة ذات العجلتين (السكوتر) ، والعجلات الهوائية من غير عجلتي التدريب (الساندات) . ومع ذلك هؤلاء الأطفال لا يدركون مخاطر لُعب الركوب فـي مناطق مخصصة للســيارات، ويتعرضــون لمخاطر عالية من الإصابة، وجرح أنفســهم، والسقوط. لذلك يكون

إشراف الكبار أمراً ضرورياً.

من 6: 8 سنوات:

معظم الأطفال لديهم القدرات البدنية التي تمكنهم من ركوب الدراجات من غير عجلات التدريب (السساندات) في سن 6 سنوات. كما لديهم بعض الفهم للمخاطر التي يمكن أن يتعرضوا لها في حال استخدامهم لمركباتهم في المناطق المشتركة للسيارات والمارة. ويكون لدى البالغين من العمر 6 سنوات تناسق حركي يمكنهم من استخدام فرامل اليد ، ويسمح لهم حجم الدراجة المناسب بالوقوف مع إنفراج الساقين، وإيقاف الدراجة والقدمين على الأرض. أطفال تلكك الفئة أكثر اهتماماً بالدراجات الهوائية الشعبية، مثل دراجات(السكوتر) ، وألواح التزلج. ويمكنهم تشغيل المركبات الآلية التي تسير ببطء، لا سيما ذات الأربع عجلات.

من 9: 12 سنة:

أطفال تلك الفئة قادرون على قيادة الدراجات الهوائية ، واستخدام فرامل اليد ، وبسرعات مختلفة. دراجات (السكوتر) ، والدراجات الهوائية، وألواح التزلج، مألوفة وشعبية،وذات علامات تجارية معروفة،وتستخدم في الرياضات الشعبية المألوفة،من قبل تلك الفئة. وهم عادة ما يعرفون قوانين المرور، ولكن من المرجح انخراطهم في سلوكيات عالية المخاطر، مثل القيام بحركات بهلوانية في أثناء القيادة. عموماً يمكن لأطفال تلك الفئة تشغيل المركبات الآلية، التي لا تتجاوز 10 ميلاً في الساعة، ونقل السرعة. الدراجات البخارية، والدراجات الهوائية، والسكوتر عالية السرعة غير مناسبة للأطفال البالغين من العمر 12 عاماً، بسبب صعوبة الاتزان وتوجيه السيارة في أثناء التحرك.

جدول (4) لُعب الركوب RIDE-ON TOYS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	ليست كبيرة جدا على حجم الطفل، سهلة ليتمكن من الركوب، ليست ضيقة بحيث لا تعرقل حركة الساق، واسعة بما يكفي لجلوس مريح، ويمكن للأطفال ملامسة الأرض بكلتا قدميه عند الجلوس.	← ←	← ←
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة ، بلا حواف حادة	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	بلاستيك، خشب صلب	←	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	يستخدم كلتا قدميه معاً، غير قادر على التوجيه	قادر على استخدام قدميه بالتناوب في أثناء التبديل، قادر على توجيه فعال يمكنه سحب العربة	قادر على توجيه العربة للأمام والإرتداد للخلف، قادر على توجيه دواسة الفرامل.
اللون / التباين Color/Contrast	ألوان زاهية مشرقة	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect	السيارات التي تصدر صوتاً عندما تتحرك، أو عند الضغط الحاويات الملحقة بالأبواب لوضع الأشياء	← ←	← ←
العناصر الحاسية Sensory Elements	سيارات تصدر صفير، أو أصوات عالية.	←	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
مستويات الواقعية / التفاصيل * realism/detail level of	غير مهتم بالمركبات ذات التفاصيل الواقعية		
اللُّعبة / الوسائط /Toy *Media	غير مهتم بالشخصيات المألوفة	←	←
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			يفضل الآباء المركبات التقليدية
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يستمتعون بلُعب الركوب، مثل العربات التي بها أبواب، ومقصورات لتحميل اللُّعب	← ←	يبدأ اللعب الاجتماعي، والاهتمام بالحيوانات
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	عربات بلا بدالات، بسيطة، منخفضة، مثل الحصان الهزاز	← حصان هزاز، مركبات	← ← دراجة بثلاث عجلات (اسكوتر) بطيئة الحركة، ذات حجم مناسب، مع بدالات.

جدول (5) لُعب الركوب RIDE-ON TOYS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	دراجة ذات عجلات ثلاثية، العجلات بحجم من 12: 13 بوصة وهو الحجم المناسب لتلك الفئة.	←	يمكن للأطفال ملامسة الأرض بكلتا القدمين	دراجات بالحجم المخصص للبالغين
شكل الأجزاء Shape of Parts				

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials				
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	يمكنه استخدام البدال (الدواسة)	قادر على استخدام فرامل القدم قادر على الوقوف، استخدام السكوتر، ألواح التزلج عند 5 سنوات	قادر على استخدام فرامل اليد قادر على الوقوف، استخدام السكوتر، ألواح التزلج	قادر على تحويل الفرامل، استخدام فرامل اليد قادر على القيام بحركات بهلوانية، بالدراجة البخارية، السكوتر، ألواح التزلج.
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect	أقل اهتماماً بالمركبات ذات المقصورات	←	←	←
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/ detail	مركبات ذات مظهر واقعي، مثل سيارات الإطفاء، الجرارات، الدراجات النارية.	←	اهتمام أقل بالمركبات ذات المظهر الواقعي.	
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media*	لعب بعجلات مع شخصيات كارتونية مألوفة.	لعب بعجلات مع شخصيات كارتونية مألوفة وشخصيات تفاعلية	لعب بعجلات مع شخصيات كارتونية مألوفة وشخصيات تفاعلية	الدراجات، وألواح التزلج المألوفة، المرخصة من قبل شركات، ورياضيين

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
تقليدي / أصالة اللُعبة classic	يفضل الآباء العربات التقليدية، والشاحنات الكبيرة	←	اهتمام أقل بالمركبات التقليدية	
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	قادر على استخدام البدال (الدواسة)، قادر على التحريك البطيء للمركبات التي تعمل بالبطاريات .	قادر على الاتزان على الدراجات ذات عجلات التدريب قادر على استخدام ألواح التزلج يستخدم اسكوتر بعجلتين عند 5 سنوات، لكن لا يجوز استخدام هذا النوع من الدراجات للأمان قادر على تشغيل المركبات الآلية	عادة قادر على الاتزان على الدراجة ذات العجلتين عموما يمتلكون الاتزان المطلوب للتعامل مع الدراجات البخارية، وألواح التزلج. ←	يستمتع بركوب الدراجات للإستعادة اللياقة البدنية يستمتع بعمل حركات بهلوانية بألواح التزلج، والدراجات، والسكوتر ← قادر على استخدام الأسكوترات الآلية، الدراجات التي تتطلب مهارات معرفية، وحركية والتي عادة ما تتطور عند سن 12

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	شاحنات دراجات ذات عجلات ثلاثية (بما فيها النماذج المنخفضة) المركبات منخفضة السرعة وتعمل بالبطاريات الحصان الهزاز الدراجات (السكوتر) بثلاث عجلات بطيء الحركة.	← ← سكوتر 3 عجلات سكوتر عجلتين لعمر 5 سنوات لوح تزلج لعمر 5 سنوات دراجات ذات عجلات تدريب	دراجات ذات فرامل يد ← ← مركبات آلية 4 عجلات	دراجات هوائية بفرامل دراجات الكبار مركبات آلية ← ← دراجات وألواح تزلج آلية،لعمر 12 سنه فيما فوق مركبات آلية بفرامل ل12 سنة فيما فوق

♦ معدات الترفية RECREATIONAL EQUIPMENT

تختلف معدات الترفية عن المعدات الرياضية، فالمعدات الترفيهية بشكل عام لا ترتبط بالأنشطة التنافسية. وبدلا من ذلك تستخدم معدات الترفية في الأنشطة الترفيهية. وتشمل المجالات الرئيسة التي تغطيها المعدات الترفيهية تجهيز الملاعب، معدات لَعب الماء، معدات الرياضة الشتوية. أجهزة الحركة الإبداعية، ومعدات الألعاب الترفيهية الصغيرة مثل كرة الشاطئ، البلي، لُعبة الحدوات أو الأقراص الطائرة. وغيرها من المعدات تندرج تحت تلك الفئة وتشمل التزلج على الجليد، لُعب القذف،معدات لَعب الفناء الخلفي، أنشطة لَعب الكبار. أنشطة ترفيهية تحظى بشعبية كبيرة لدى الأطفال والبالغين على حد سواء، المشاركة في العديد من الأنشطة الترفيهية يعني قضاء بعض الوقت معاً، والحفاظ على اللياقة البدنية.ويرجع ذلك لوجود طائفة واسعة من المعدات في إطار تلك الفئة، وهناك حاجة إلى عدد من المهارات المعرفية، والمادية لاستخدام المعدات الترفيهية. وذلك باستثناء معدات التأرجح، ومعدات اللُّعب اللينة، هذه المعدات غير مناسبة للأطفال دون العامين. وللأطفال الأصغر سناً يرجى مراجعة (اللَّعب الاستكشافي المبكر/ ممارسة اللَّعب: لُعب المرايا، المتنقلة واليدويات)، وللحصول على إرشادات الأمان، يمكن الرجوع إلى كُتيب بعنوان "السلامة العامة في ملَعب الأطفال" للجنة حماية المستهلك الأمريكية CPSC.

ينبغي التركيز في المقام الأول على الخصائص الآتيةعند تحديد خصائص الفئات

العمرية لمعدات الترفيه.

التقليدية	Classic
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required
حجم الأجزاء	Size of Parts

ترتيب الخصـائص السـابقة لا يعني بالضـرورة أولوياتها، لأنها يمكـن أن تتغير بتقدم العمـر، الجزء الآتي يصـف العلاقـة بين خصـائص الأطفال من مختلف الفئـات العمرية، وخصـائص تلك اللّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع المعدات الترفيهية المناسبة، وكيف يلعب بها الأطفال فـي مختلف الفئات العمرية.

من الميلاد إلى 3 شهور:

يسـتمتع أطفال تلـك الفئـة بالحركة المرتبطـة بالأرجحـات الآلية البطيئـة، ولكنهم لا يستطيعون الجلوس في وضع مستقيم ويبقون على ظهورهم. ولذلك يجب أن تكون الأرجحات ملائمة تماماً لدعم هؤلاء الأطفال.

من 4: 7 شهور:

الأطفال في تلك الفئة يمكنهم الجلوس في وجود دعم، والاسـتمتاع بالحركات المرتبطة بالأرجحات البطيئة للأرجوحة. من 6 إلى 7 شهور يتمكن الأطفال من الجلوس غير المدعوم، والاستمتاع بدفعه فـي أرجوحة. وتكون الأرجحة مناسبة تماماً لدعم تلك الفئة.

من 8: 11 شهراً:

يبدأ أطفال تلك الفئة عادة في الزحف، والمشـي. وهم يبدؤون في التسـلق، ويستمتعون بلَعب التسـلق، مثل تسـلق السـلالم، والأثاث. وهم يسـتمتعون بأنشـطة القفـز، والأرجحة. والمعدات المناسبة لتلك الفئة يجب أن تكون بلا نتوءات، وقابلة للغسيل، نظراً لأن أطفال تلك الفئة يضعون معظم الأشياء في أفواههم.

من 12: 18 شهراً:

يكتسـب أطفال تلك الفئة الثقة في قدراتهم على التسـلق، والمشـي، فمعظم أطفال تلك الفئة يكونوا قد تعلموا المشي. ويمكنهم صعود المرتفعات، ولكنهم يفتقرون إلى الوعي بعواقب السـقوط. معـدات اللّعب الناعمة ممتعة جـداً لتلك الفئة بما في ذلك المنزلقات القصـيرة

جداً، السلالم، حجرة الكرات، والكرات الكبيرة جدا لأنهم يفضلون التي يمكن مسكها بكلتا اليدين.

من 19: 23 شهراً:

يبدأ الأطفال في تلك الفئة المشي والتسلق بثقة. ومع ذلك هم لا يفهمون العلاقة بين السبب والنتيجة، ويفتقرون إلى الوعي بعواقب السقوط. وتستمتع تلك الفئة بالأرجحة دون دعم، ولكن يجب أن تكون الأرجوحات مأمنه تماماً، أي يتم إحاطة الطفل حتى لا يسقط منها. معدات تلك اللَّعب ما تزال أكثر شعبية.

عامان:

أطفال تلك الفئة مهتمون ببعض معدات الملعب بالهواء الطلق. ويمكنهم صعود سلالم قصيرة، والتسلق لأعلى، ولكن لا يمكنهم العودة لأسفل. وهم يستمتعون بالزلاقات والأراجيح، والمعدات المناسبة لهم يجب أن تكون مستديرة الحواف خالية من النتوءات. والحبال أو الأشرطة الطويلة يمكن أن تلتف حول رقبة الطفل وتشكل خطر الخنق. وتلك الفئة تبدأ بالاهتمام بأنشطة الحركة الإبداعية، فهم يستمتعون بالحركة مع الموسيقي، وتكرار كلمات الأغاني، والمشاركة بتحريك الأصابع أو الأطراف. والمواد اللازمة للحركات الإبداعية تقتصر على مظلات الهبوط (البارشوت) ، لَعب تحت إشراف الكبار، ويسحب الأطفال المظلات إلى أعلى وإلى أسفل لخلق موجات صوتية. وبالإقتراب من سن الثالثة يطورون قدراتهم على التوازن، والقدرات المعرفية الضرورية للوقوف واستخدام الزلاجات مثلا. ومع ذلك سوف نجد استخدام الزلاجات صعب إلا إذا أغلقت العجلات، أو اصبحت ذات حركة محدودة لمنعها من الإنزلاق تحت الطفل، أنشطة الرياضة المائية غير مناسبة لتلك الفئة، لا يمكن السباحة وتعريضهم لخطر شديد.

3 سنوات:

أطفال تلك الفئة يستمتعون بمعظم أنواع معدات الملعب بما فيها الأرجوحات، وأدوات التسلق، والتزحلق. وهم مهتمون ببيوت القفز المطاطية، وقد يحتوي ملعب الأطفال على معدات ثابتة مثل الأراجيح، وأدوات التزحلق، والتسلق. وفي تلك الفئة تتطور قدرة الأطفال على التوازن، والقدرات المعرفية لاستخدام الزلاجات على نحو أكثر فعالية، وماتزال تلك الزلاجات ذات عجلات محدودة الحركة لتلك الفئة أيضاً، وهم مهتمون بالحركات الإبداعية،

واستخدام مواد مثل كرات الشاطئ، والحبال، والأشرطة، والمظلات، وأطواق البلاستيك في حركاتهم الإبداعية. وعلى الرغم من أن أطفال تلك الفئة يستمتعون باللعب في الماء تحت إشراف الكبار، فالرياضة المائية تكون خطرة جداً عليهم نظراً لأنهم عادة لا يعرفون السباحة. رشاشات الماء من اللُّعب الشهيرة لتلك الفئة.

من 4: 5 سنوات:

بصفة عامة فإن لدى أطفال تلك الفئة اتزان يمكنهم من التعامل مع المركبات ذات العجلات الأربع، وذلك لا يشمل أدوات التزلج على الجليد. معدات اللَّعب في الخارج لتلك الفئة أدوات تسلق مثل الحبال، الدرج، زلاجات، أراجيح، المعدات المعلقة. كما يمكن وضع الأنابيب الضخمة، الصعود على منحدرات،كما يهتمون أيضاً بالألعاب البهلوانية (الإكروبات). ويتعلم الأطفال السباحة عادة في عمر 4 أو 5 سنوات اعتماداً على خبراتهم مع الماء، ومع ذلك في تتطلب رقابة مستمرة. وما زال أطفال تلك الفئة يستمتعون بألعاب الرشاشات والألعاب المائية الأخري، يمكنهم استخدام الأطواق، ووسائل الدعم الأخرى للماء. ويمكنهم استخدام مدافع الماء، والمناسب منها ما يعمل بطاقة منخفضة. لأن أطفال تلك الفئة لا يدركون عواقب قذائف الماء. يبدأ أطفال 4 سنوات بمعدات صغيرة بغرض الترفية، لديهم مهارات حركية تكفي للتعامل مع الأكياس المعبأة بالحبوب، والمظلات في الأنشطة الإبداعية. ويستمتع الأطفال بالأنشطة الحرة الخلاقة مع تلك المواد، ويمكن لأطفال 4 سنوات استخدام البلي، والأقراص الطائرة، والحدوات البلاستيك اللينة. ينجذب الكثير من الأطفال في بداية تلك الفئة العمرية إلى الألعاب الشتوية مثل التزحلق، والتزلج على الجليد، ولكن تلك اللألعاب خطرة بسبب سرعتها الكبيرة، لذلك يجب إرتداء معدات حماية عند ممارسة تلك الأنشطة. ويهتم أطفال تلك الفئة بلعب القذائف،ولكن ليس لديهم النضج المعرفي الكافي لفهم وتقدير العواقب.ونتيجة لذلك قد يقومون بأفعال خطيرة بلُعب القذائف وغيرها من المعدات. وبالتالي يجب أن تكون المقذوفات لينة، خفيفة الوزن للغاية، بما في ذلك الأشكال التي لا تطير لأكثر من 12 بوصة وهي الأنسب لتلك الفئة.

من 6: 8 سنوات:

أطفال تلك الفئة لاعبون بارعون في استخدام معدات الملعب، ولديهم مرونة لاستخدام حبال التسلق، استخدام الحلقات المعلقة، وغيرها من المعدات المعقدة. وهم يستمتعون وبالتسلق، والتأرجح، والجري في الملعب، غير أن أطفال تلك الفئة قد يستخدمون المعدات

بطرائق عشوائية أو غير مقصودة. وبصفة عامة فإن أطفال تلك الفئة يمكنهم الاتزان عن استخدام أدوات التزلج، والسير بها في خط مستقيم. ويمكنهم استخدام الترامبولين،ومع ذلك فاستخدام الترامبولين من غير إشراف من الكبار يشكل خطراً على الأطفال. وأطفال 6 سنوات يمكنهم رمي القرص الطائر. ويبدأ أطفال تلك الفئة في الاهتمام بالقفز من على الحبل، وهذا لاهتمام يزيد من مهاراتهم مع هذا النشاط. وتلك الفئة أيضاً يطورون مهاراتهم في السباحة المستقلة، وأحياناً المشاركات المنظمة في أنشطة السباحة، والرياضات المائية. يستمتعون بالأشياء التي تغوص في الماء، ويمكنهم استخدام نظارات الرؤية الليلية، والزعانف، والأقنعة، ويمكن لتلك الفئة التعامل مع مدافع ماء أكبر وأقوي من المخصصة للفئة السابقة. أطفال تلك الفئة يمكنهم استخدام المعدات الصغيرة للأنشطة الترفيهية. ويبدؤون في فقدان الاهتمام بالأنشطة الحركية الإبداعية، ويبدؤون في الأهتمام بالأنشطة الحركية المنظمة مثل الرقص والجمباز. ويحظى التصوير الفوتوغرافي بشعبية واسعة في تلك الفئة ويبدؤون في الاهتمام بمعدات التصوير. ويستمتعون أيضاً بأنشطة مثل البولينج، ورمي الحدوات، والتحلق، والتزلج على الجليد. واعتماداً على الخبرة يمكن لأطفال تلك الفئة التزلج على الجليد، والتزحلق، ولُعب القذائف. لديهم فهم أكبر لعواقب المقذوفات، ولكنهم لا يستطيعون السيطرة الفعلية على سرعة تلك المقذوفات. يمكنهم استخدام المقذوفات الناعمة خفيفة الوزن مثل كرات تنس الطاولة، السهام اللينة، قذائف الفوم، الأطباق الطائرة.

من 9: 12 سنة:

أطفال تلك الفئة لاعبون بارعون في استخدام معدات الملعب، ولكن غالبا مايستخدمونها بطرائق غير مقصودة.وهم أيضا يقومون بالألعاب الرياضية المنظمة، ويبدؤون الاهتمام بألعاب القوى بصفة خاصة، ويبدؤون الاهتمام أيضاً برفع الأثقال، والتمرينات الرياضية (الأيروبكس)، والرقص. وهم عادة متزلجون بارعون، وكثيراً ما يواجهون مخاطر في أثناء استخدام الزلاجات، كما يمكنهم استخدام أنواع الزلاجات كافة. وهم سباحون أقوياء ذوي خبره مع الماء، كما يمكنهم الاشتراك في الرياضات والأنشطة المائية المختلفة.

وأطفال تلك الفئة يستخدمون المعدات الصغيرة بغرض الترفية. ويستمتعون بالألعاب التقليدية مثل الحدوات، كما يمكنهم اتقان استخدام معدات الكبار. كما يهتمون بأنشطة الكبار مثل المشي لمسافات طويلة، دراسة الطبيعة، معدات التصوير الفوتوغرافي، جمع الأشياء. وأطفال 9 سنوات مهتمون بالرياضات الشتوية بالاعتماد على الخبرة فمعظمهم

يمكنهم التزلج على الجليد. هؤلاء الأطفال يمكنهم التعامل مع المقذوفات بفهم أكبر، فيمكنهم استخدام مقذوفات الصواريخ، والبنادق، والمدافع، والمسدسات الفل، والأقراص البلاستيكية الصغيرة. وعلى الرغم من أن منتجات مثل (مسدس بي بي) تعد قذائف اختراق فإن استخدامها من قبل أطفال أقل من 12 سنة غير مناسب، ويجب أن تستخدم تحت إشراف من الكبار.

جدول (6) معدات الترفية RECREATIONAL EQUIPMENT

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من 4 : 7 شهور	من 8: 11 شهر
حجم الأجزاء Size of Parts			
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials			فينيل ناعم / لين
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	لا يمكنهم الجلوس من غير دعم	يجلسون من غير دعم	يبدؤون بالمشي والتسلق
اللون / التباين Color/Contrast	ألوان لامعة / ساطعة	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect	يستمتعون بالحركات الاهتزازية، والأرجحات	←	← الاستمتاع بمواد من مختلف الانسجة & والمواد اللينة
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من 4 : 7 شهور	من 8: 11 شهر
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	لا يمتلكون المهارات الحركية اللازمة للتعامل مع المعدات الترفيهية	يزحف، يجلس، يستمتع بالحركات	يبدأ المشي، التسلق القليل من الخوف من المرتفعات يضعون الأشياء بأفواههم لذا يجب أن تكون المعدات قابلة للغسيل. يهتم باكتشاف البيئة.
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	الأرجوحات التي تدعم الطفل بالكامل	أرجوحات	ألعاب تسلق ناعمة، بساط ناعم وواسع وكرات لينة مثل كرة الشاطئ

جدول (7) معدات الترفية RECREATIONAL EQUIPMENT

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
المواد Materials	بلاستيك، فينيل، مطاط	←	←
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	يرمي & يركل الكرات الناعمة، ويمشي يتسلق على معدات الملعب	← ←	← ← قادر على الوقوف على الزلاجات بالاقتراب من الثالثة
اللون / التباين Color/Contrast	ألوان زاهية ، لامعة	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements			
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of	معدات يمكن أن تكون مجردة	يبدأ بإظهار الاهتمام بمعدات المعلب واقعية	يهتم بمعدات الملعب التي تعزز لعب التظاهر يجد صعوبة في استخدام الزلاجات إلا إذا كانت محدودة الحركة
اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يمشي، يتسلق يكتشف البيئة يضع الأشياء في فمه لذا يجب أن تكون قابلة للغسيل القليل من الخزف من المرتفعات وخطر السقوط	← ← ← ← اهتمام كبير بالماء، خطر الغرق	← ← ← ← يهتم بالأنشطة الحركية الجماعية

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	ألعاب تسلق ناعمة زحاليق مع قضبان أراجيح كرات كبيرة لينة مثل كرة الشاطئ كرات ملعب	← ← ← ← ←	← ← ← ← ← مظلات (باراشوت) أحواض السباحة (إشراف الكبار) زلاجات محدودة لحركة أو مقفولة العجلات بالقرب من الثالثة

جدول (8) معدات الترفية RECREATIONAL EQUIPMENT

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	معدات بحجم الطفل	←	يبدأ باستخدام معدات بحجم مخصص للكبار	معدات مخصصة للكبار
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials	خشب، معدن	←	←	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	قادر على الرمي & يمسك بكلتا اليدين قادر على استخدام معدات لتزلج محدودة الحركة قادر على التسلق، تأرجح من غير دعم	يبدأ تعلم السباحة بداية قدرته على التزلج قادر على استخدام المعدات المعلقة	قادر على السباحة قادر على التزلج قادر على استخدام معدات الجمباز، مثل الحلقات، الترامبولين	سباحين أقوياء مهارات عالية في رياضات الماء قادر على استخدام معدات الجمباز
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail	يهتم بالمظهر الواقعي لمعدات الملعب	اهتمام أقل بالمظهر الواقعي لمعدات الملعب		
اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media		مهتم بالأشياء والشخصيات المألوفة المستمدة من الكارتون	مهتم بالرياضيين المحترفين	←
تقليدي / أصالة اللُّعبة *classic		يبدأ الآباء بإدخال الرياضات الشتوية	يهتمون بالأنشطة التقليدية مثل البلي، والحدوات	←
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational				

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
العلاقة المتبادلة بين اللَّعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	قادر على فهم القواعد والخطط مهتم بالأنشطة الحركية الحرة بدلاً من الأنشطة المنظمة مهتم بألعاب الماء	زيادة الثقة في الماء، تعلم السباحة مهتم برياضات الماء	عادة قادر على السباحة لا يمتلك المهارات المعرفية اللازمة للتعامل مع القذائف عالية السرعة	يتحمل مخاطر الثلج على الجليد، الدراجات & معدات الملعب يتطور فهمه لمخاطر بعض المقذوفات، وبعض تلك المخاطر لا يفهمها حتى بعد 12 سنة مهتم بمعدات اللياقة البدنية مهتم بالأنشطة الترفيهية المنظمة ← قادر على استخدام الأسكوترات الآلية، الدراجات التي تتطلب مهارات معرفية، وحركية والتي عادة ما تتطور عند سن 12

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	حمامات سباحة (إشراف الكبار) أدوات تزلج منخفضة الحركة معدات ملعب للأطفال مطاطية، قابلة للنفخ مثل أدوات تسلق، الأبسطة المطاطية الأراجيح من غير دعم مواد الحركة الإبداعية مثل الأطواق ، الشرائط، الأوشحة، المظلات، الأقراص الطائرة، زلاجات	← أدوات تزلج منخفضة الحركة معدات ملعب تشتمل معدات معلقة مواد الحركة الإبداعية مثل الأكياس، والمظلات معدات تزلج صغيرة الحجم الأغطية البلاستيكية، المنحدرات قذائف لينه خفيفة الوزن لا تطير أكثر من 12 بوصة بلي حدوات أقراص طائرة	معدات ألعاب الماء، معدات غوص، نظارات، زعانف، أجنحة أدوات التزلج أدوات الجمباز، الحلقات، الترامبولين زلاجات مع ألات توجية، فرامل يد، مكابح تزجيه مسدسات ماء ناعمة خفيفة الوزن مثل كرات تنس الطاولة، السهام اللينة، مقذوفات الفوم الكاميرات قفز الحبال ← الحدوات ←	صواريخ الهواء، وقذائف أخرى الطائرات الورقية أجهزة المشي لمسافات طويلة معدات رفع الأثقال التمرينات الرياضية (الأيروبكس)، أنشطة الرقص البنادق والمدافع الفلين التي تطلق قذائف صغيرة مدافع ماء ذات ضغط عالي بنادق، مسدسات بي بي، سهام للأطفال فوق 12 سنة صواريخ ذات قذائف الاختراق فوق 12 سنة

♦ معدات الرياضة SPORTS EQUIPMENT

الأطفال، ولا سيما الذين تتراوح أعمارهم من 9 إلى 12 سنة يستمتعون بالألعاب الرياضية. تشجع الرياضة الحركة، وتجمع بين العناصر الاستراتيجية والمهارات البدنية. كما أنها توفر فرصاً للأطفال لإظهار مهاراتهم، واختبار قدراتهم وهم يواجهون الآخرين في أثناء اللعب. وتتضمن هذه الفئة معدات الرياضة التقليدية مثل كرة القدم، والبسيبول، وكرة السلة، وكرة المضرب، والغولف، والهوكي. معظم هذه الرياضات لها أسس تاريخية وثقافية، وتقليدية طويلة، ويضاف إلى جاذبيتها اهتمام الآباء بتعليم أطفالهم الرياضات نفسها التي كانوا يلعبونها. أنشطة الألعاب الرياضية الخاصة بالمحترفين يمكن للأطفال مشاهدتها ومحاكاتها.

الرياضـة عمومـاً تتطلب معدات متخصصـة، وأماكن للعب، ويمكـن أن تتطلب مهارات بدنية متخصصـة مثل أرجحة الكرة، أو الحركة البندولية، ومهارات معممة مثل القدرة على الحركـة والتنقـل دون الوقوع بين اللاعبين. وقبل أن يشـترك الأطفال فـي أنشـطة رياضـية منظمـة يجب أن يفهموا القواعد. ومع ذلك يسـتمتع الأطفال بالتعامل مع معدات الرياضـة قبل أن يفهموا القواعد اللازمة للمشاركة في الرياضة المنظمة. تطور القدرة المعرفية فعالية الألعاب الرياضـية عادة في سـن 6 سـنوات، هؤلاء الأطفال لديهم اهتمام بالألعاب المنظمة ذات القواعد، والقدرة على وضع خطط للعب. ويرجع ذلك إلى المهارات البدنية المتخصصة، وفهم القواعد اللازمة لممارسـة الرياضـة، واسـتخدام المعدات، وتلك الرياضة غير مناسبة للأطفـال دون الثانية من العمر. ولعب الكرة يرتبط باللعب الاستكشـافي، ويتضـمن أيضـاً الأنشـطة الرياضـية، والألعـاب ذات القواعـد وجميعها ينـدرج تحت الاستكشـاف المبكر / وممارسة اللعب: المرايا، والحركة المتنقلة، والرياضات الترفيهية، ومعدات الترفية.

وينبغـي التأكيـد في المقـام الأول على الخصـائص الآتيـة، عند تحديد مـدى ملاءمة الخصائص العمرية للمعدات الرياضية.

التقليدية	Classic
حجم الأجزاء	Size of Parts
اللُّعبة / الوسائط	Toy/ Media
متطلبات النمو الحركي	Motor Skills Required

ترتيب الخصـائص المذكـورة أعلاه لا يعني بالضـرورة أولوياتها، لأنهـا يمكن أن تتغير بتغير العمر، والنقاش الآتي يصف العلاقة بين خصائص هذه الألعاب وخصائص الأطفال في مختلف الفئات العمرية، ويتضمن وصفا لأنواع المعدات الرياضية وكيف يلعب بها الأطفال في كل فئة عمرية.

عامان:

الطفـل البالغ من العمر عامين ، تتطور مهاراته الحركية بصـفه إجمالية، ويسـتخدمها في الألعاب والرياضـية، ويشـمل ذلك الجري، والتسـلق، والاتزان. ويمكن لهـؤلاء الأطفال القبض على الأشـياء، الركل، رمي الكرة، وهم أيضاً مهتمين بالكرات التي تحدث صوتاً عند هذه أو ضـغطها أو رميها. ولا يزال أطفال تلك الفئة يتعلمون العلاقة بين السـبب والنتيجة، وسيطرتهم على حركاتهم غير مؤكدة.لذلك المعدات الرياضية لهذه السن يجب أن تكون لينة.

وقد يهتم الآباء بشـراء نسخ من المعدات الرياضـية طبق الأصل من التي كانوا يستخدمونها في صغرهم.

3 سنوات:

يبدأ أطفال تلك الفئة بالاهتمام أكثر بالأنشـطة الحركية، فهم يبدؤون بتطوير المهارات الحركية الأساسـية مثل الركل، الضـرب، الرمي، القبض، الجمـع، التحمل، المراوغة.يمكن لمعظـم أطفال تلك الفئة المشـاركة فـي الألعاب الجماعية التي تتضـمن القليل من القواعد. ويبـدأ أطفـال تلـك الفئة بإظهـار الاهتمام بمجموعـة متنوعة من الأنشـطة مثـل الرمي / والالتقاط. ويسـتمتعون بحرية التنقل والأنشطة غير الموجهة. والمعدات الرياضية لتلك الفئة تشـمل كرات وألعاب صـغيرة الحجم، كرات لينة، المضـارب، الملاعب، لعبة البولينـج، ألعاب الهدف والشبكة.

4: 5 سنوات:

ابتداء من 4 سنوات يبدأ الأطفال في الاشتراك فـي الأنشطة الرياضية المنظمة، تصويب الكرة، وركل كرة القدم. ومع ذلك تتطلب تلك الفئة تعديل فـي المعدات الرياضية، والقواعد. وأطفـال تلك الفئة يسـتمتعون برمـي أو ركل الكرة نحو هدف قد يكون شـبكة، أو أي أهداف أخرى. وكثيراً ما نجد الآباء يسـارعون في ضـم أطفالهم فـي الأنشـطة الرياضية للشباب. أيضاً الألعاب الشعبية المفضلة للآباء في هذه السن، فيسارعون بشراء إصدارات من معدات الكبار مثل مضارب التنس، والجولف، والركت مناسبة لحجم أطفالهم.

الأطفال في سـن 4 سـنوات لديهم اهتمام محدود بالأنشـطة الرياضية المنظمة، فغالباً مـا يتـم تعديل القواعد إلى حـد ما، لتقليل الاعتمـاد على الخطط أو إسـتراتيجيات اللعب. البالغون من العمر 4 سـنوات لديهم اهتمام قليـل بالتهديف، ويميلون إلى الفردية والأنانية، وغير مدركين لمشـاركة لاعبين آخرين. الكرات صـغيرة الحجم،والجولـف والقفازات تلائم تلك الفئة. يبدأ أطفال 4 سـنوات بتطوير مهارات ضـرب الكرة التي تتحرك بمضـرب. وهم لايزالون يطورون مهارات التناسق الحركي، لذلك الكرات اللينة والناعمة هي الأفضل.

6: 8 سنوات

أطفـال 6 سـنوات مهتمون جداً بأنشـطة الرياضـية. ويمكنهم أن يفهمـوا معظم قواعد اللُّعبة، أو الرياضة، ولديهم المهارات البدنية اللازمة للمشاركة في معظم الألعاب الرياضية،

بما في ذلك لعبة البسيبول، كرة القدم. أطفال 6 سنوات لديهم القوة الكافية للتعامل مع المعدات بحجمها الطبيعي بما في ذلك كرة القدم، السلة. وبصفة عامة المعدات صغيرة الحجم مفضلة عن المعدات كبيرة الحجم. ويجب أن تكون كرة السلة أخف وزناً، والشبكة في مستوى منخفض للأطفال الأصغر سناً. كرة الشبكة، مثل الكرة الطائرة تتطلب مهارات بدنية أكثر تقدماً، ولا يتم تقديمها حتى سن 8 أو 8 سنوات. وقد تطورت القدرات الحركية،هؤلاء الأطفال مما يمكنهم من المشاركة في الألعاب الرياضية المختلفة. هؤلاء الأطفال يمكنهم أرجحة المضرب، وضرب جسم متحرك، ولكن ذلك يتطلب معدات خفيفة الوزن. والعديد من أطفال تلك الفئة يستطيعون لعب الجولف واستخدام المضرب مع إجراء تعديلات على الملعب، والألعاب الشعبية الأخرى مثل الكروكية.

9: 12 سنة

أطفال تلك الفئة مهتمون للغاية بالألعاب الرياضية المنظمة. لديهم كل المهارات البدنية اللازمة للمشاركة في الأنشطة والألعاب الرياضية، ويفهمون الاستراتيجيات وقواعد اللعب. أطفال تلك الفئة يستمتعون بمعدات التدريب التي تعزز مهارات مثل التصويب نحو الهدف، ويمكنهم أيضاً استخدام المعدات المخصصة للكبار.

جدول (9) معدات الرياضة SPORTS EQUIPMENT

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts			صغيرة الحجم يمكن مسكها بكلتا اليدين
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials			مواد لينة، قماش، مطاط، فوم، بلاستيك

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	الأنشطة الرياضية تتطلب مهارات حركية متقدمة تتجاوز قدرات الأطفال الصغار.	←	قادر على مسك كرة صغيرة بيد واحدة قادر على مسك كرة كبيرة بكلتا اليدين قادر على ركل كرة قادر على ضرب كرة ثابتة أو متحركة.
اللون / التباين Color/Contrast			ألوان لامعة / ساطعة الألوان التي تحاكي ألوان معدات الكبار
السبب والنتيجة Cause & Effect			مهتمون بالكرات التي تحدث صوتاً أو صريراً عند الضغط عليها أو هزها أو ركلها
العناصر الحاسية Sensory Elements			يستمتعون بالكرات من مواد مختلفة
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			معدات رياضية مقلدة
اللُّعبة / الوسائط* Toy/ Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة* classic			يبدأ الآباء التأكيد على الرياضات التقليدية أو القديمة
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	الرياضة تتطلب مهارات حركية متقدمة& مهارات معرفية، المعدات الرياضية عادة غير مناسبة للصغار	←	مهتمون برمي الكرة والتقاطها، ركلها ، والقبض عليه ورميها لا يفهمون قواعد واستراتيجيات اللعب. لا يهتمون باللعب المنظمة، ويفضلون الأنشطة حرة الحركة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys			كرات لينه، كرات من كل الأشكال والأحجام كرات كبيرة بقطر 10 بوصة، لينة نسخة مقلدة من معدات الملاعب ، شبكات، وأهداف لرمي كرة سلة صغيرة، وأهداف كرة قدم.

جدول (10) معدات الرياضة SPORTS EQUIPMENT

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	أحجام صغيرة أو كبيرة يمكن مسكها بكلتا اليدين	←	يتقدم نحو استخدام معدات الكبار	قادر على استخدام معدات مخصصة للكبار
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials	لينة، قماش، فوم، مطاط أو بلاستيك	←	جلد، صلبة من الخشب و المعدن	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required	يمكنه ركل كرة بقوة يمكنه مسك كرة كبيرة يمكنهرمي كرة حوالي 10 أقدام	قادر على ارتداد (تنطيط) الكرة يضرب كرة متحركة بمضرب يستخدم زراعه بقوه لرمي الكرة يركل كره متحركه	سهولة أكبر في السيطرة على الحركات الجسدية قادر على مسك كرة صغيرة يمكنه ترديد (تنطيط) الكرة بشكل فعال يمكننه لعب الراكت، وكرة المضرب	تطور المهارات الرياضية مثل الكبار يمكنه لعب الكرة الطائرة
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect	يهتم بالكرات التي تصدر صريراً أو صوتاً	اهتمام أقل بالسبب والنتيجة		
العناصر الحاسية Sensory Elements	يستمتع بالكرات من مختلف المواد	اهتمام أقل بالعناصر الحاسية		
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail			اهتمام بمعدات الرياضة الحقيقية	←
اللُّعبة / الوسائط *Toy/ Media		مهتم بالأشكال المألوفة المستمدة من الكارتون	مهتم بالشخصيات الرياضية المألوفة	←
تقليدي / أصالة اللُّعبة *classic	يبدأ الآباء بالتأكيد على الرياضة التقليدية أو القديمة	←	يبدأ الأطفال بالاهتمام أكثر بالرياضة التقليدية أو القديمة	←
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational				مهتمون بمعدات تدريب المهارات

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12سنة
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	فهم بسيط للقواعد	← الانضمام إلى رياضات الشباب مثل كرة القدم، وملعب الجولف الصغير	تطور فهم القواعد والاستراتيجيات اهتمام كبير برياضات الشباب	فهم قواعد واستراتيجيات اللعب المعقدة ←
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	كرات لينه كرات مختلفة الأشكال والأحجام كرات كبيرة بقطر 10 بوصات معدات رياضية لينه مقلدة كرة المضرب شبكات لرمي الأهداف كرات سلة صغيرة الحجم، وكرة قدم	← ← ← ← ← ← ← ←	← كرات رياضة مناسبة لحجم الطفل (كرة قدم، بسيبول، سلة، كرة قدم) كرة مضرب، راكيت، كرة طائرة شباك بحجم الطفل لتسجيل الأهداف معدات كروكية	← معدات رياضية خاصة بالكبار(كرة قدم، بسيبول، سلة) معدات كرة طائرة، وكرة مضرب معدات لعبة كرة السلة، وتنس الطاولة

♦ قائمة باللُّعب الواردة فـي الفصل

لُعب الركوب Ride-On Toys	
العجلات Bicycles	
المركبات الآلية (ذات المحرك) Motorized vehicles	
لُعب الركوب Ride-on toys	
الحصان الهزاز Rocking horses	
دراجة يسيرها الطفل بقدمه Scooters	

لوح التزحلق Skateboards	
الدراجة الثلاثية Tricycles	
المعدات الترفيهية Recreational Equipment	
أدوات الرقص الهوائي (الأيروبك) Aerobic dance materials	معدات الحركة الإبداعية (حقائب كرية (مقاعد مريحة)، أطواق، مظلات، أشرطة) Creative movement equipment (bean bags, (hoops, umbrellas, ribbons
مسدسات الصوت Air guns	مدفع رشاش Dart guns
مسدسات تستخدم ضغط الهواء للإطلاق BB guns	لُعب الغطس Diving toys

Ball guns مدفع القذائف	Flying disks الأقراص الطائرة
Ball pits حفرة الكرات (حجرة)	Goggles & نظارات الرؤية الليلية، الزعانف Flippers
Beach balls كرة الشاطئ	Gymnastics equipment معدات الجمباز
Climbers أدوات التسلق	Helicopter type projectiles طائرات الهليكوبتر
Cork guns بنادق الفلين	Hiking معدات المشي لمسافات طويلة equipment

بيت « الحارس» منفوخ بالهواء / (وسائد) Inflated bouncers	Horseshoes حدوات
أحذية التزلج (باتيناج) Inline skates	Ice skates التزلج على سطح جليدي
Jump ropes قفز الحبل	Marbles البلي
Overhead equipment المعدات المعلقة	Mechanical swings آلات التأرجح
المظلات (البارشوت) Parachutes	Photography equipment معدات التصوير

معدات تنس (كرة) الطاولة Table tennis equipment	معدات الملاعب Playground equipment
أحواض Pools	شخصيات تفاعلية (تطلق مقذوفات) Projectiles from action figures
صواريخ ذاتية الدفع Propelled rockets	الطوافات والزوارق Rafts and boats
أحذية تزلج دوارة للصغار Roller skates	أوشحة Scarves
ألواح التأرجح المتوازنة See-saws (teeter-totters)	زحافات Skis

شرائح التزحلق المنحدرة Slides	زحافات Sleds
أنبوب التنفس في أثناء الغطس Snorkels	رشاشات المياة Sprinklers
الأراجيح Swings	المزلقات (احد أنواع ألواح التزحلق) Toboggans
منصة القفز (الترامبولين) Trampolines	معدات رفع الأثقال Weightlifting equipment

Sports Equipment معدات الرياضة	
كرة المضرب & الملعب Bats & Clubs	ألعب البولينج Bowling games
مجموعة الكروكية Croquet sets	الشبكة، الهدف مثل (كرة القدم) Nets and goals
مضارب التنس (مضرب الراكت) Racquets	معدات رياضية مقلدة Replica sports equipment
كرات الرياضة Sports balls	

الفصل الثاني عشر

12

لُعب الوسائط

- الفنون والحرف اليدوية
- المعدات السمعية البصرية
- الآلات الموسيقية

لعب الوسائط

MEDIA PLAY

يتضمن لعب الوسائط، منتجات الأطفال في الفن والموسيقى من مختلف الأنواع. كما يتضمن أيضاً التفاعل مع ميديا مبتكرة.

جدول (1) الفنون & الحرف اليدوية Arts & Crafts

أقلام ملونة حجم كبير، ومؤشرات Large size crayons and markers	الطين أو لعب العجائن Clay or play dough
ورق مقوي حجم كبير أو أوراق للتشكيل الفني Large size art or construction paper	حبات الخرز Pop beads
حامل لوحات Easels	طباشير، سبورة Chalk, Chalkboard
حبات كبيرة في خيط أو سلسلة Large beads on shoelace string	ورق به مادة صمغية (يمكن لصقه)، ومقص Pre-gummed paper and scissors
طلاءات غير سامة « ألوان جواش «، وفرش كبيرة Non-toxic tempera paint and large brushes	كريات لامعة من الصوف، Glitter, yarn, pom-pons
مقصات ذات نهاية حادة Blunt-end scissors	أقلام طباشير ملون، ومؤشر، فرش، أقلام ملونة Crayons, markers, brushes, color pencils
ألوان أصابع Finger painting	ألوان فاتحة (باستيل)، ألوان مائية Pastels, Water colors
حبات صغيرة، وخيط Smaller beads and string	كتب ملونة Coloring books
طوابع، أحبار غير سامة Stamps and non-toxic ink	الأدوات اللازمة لأعمال الصلصال Tools for clay work
النحت، التجليد، قوالب الطباعة، تجفيف الزهور، خطوط يدوية، رسم تخطيطي ,Carving, Bookbinding, Block printing Flower pressing, Calligraphy, Sketching	مجموعات(مجوهرات، لوحات للزخرفة، الديكور، صابون، سلة، شمع، نماذج) Kits (e.g., jewelry, beading, soap, (basket, candle, and modeling
كاميرا، معدات تصوير Camera and photography equipment	معدات طباعة Printing equipment
البالون Balloons	الجص، عجينة الورق Plaster of Paris and papier-mâché
مقصات All scissors	الأعمال الجلدية، والأدوات Leatherwork and tools

التطريز، الحياكة بالابرة، حياكة بالعقد، التطريز بالإبرة، ماكينة الخياطة ,Crochet, Embroidery, Knitting Needlepoint, Sewing machines	أدوات التعامل مع الخشب (حفار، مفك، كماشة) Wood burners, Screwdrivers, Pliers
الدمي وصنع الدمي Puppetry, Doll-making	أشغال المعادن Metal working
عجينة السيراميك والفسيفساء ,Mosaic Ceramic	
جدول (2) المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment	
الأشرطة السمعية والأقراص المدمجة، مع أغاني الأطفال الخفيفة ذات القوافي أو السجع Audio Tapes/CDs of Lullabies or Nursery Rhymes	أفلام الأطفال Children's Movies
مشغل شرائط الأطفال Children's Tape Players	االقصص والموسيقى من الثقافات الشعبية Folk/Cultural, Pop/Rock, Classical Music
الأدوات الموسيقية Music Boxes	أقراص مضغوطة للتشغيل &سماعات تثبت على الأذن Portable CD Players & Headphones
العروض التليفزيونية الشعبية Public Television Shows	أغاني، اللعب بالكلمات، اللعب بالأشكال Silly Songs/Word Plays/Finger Plays
غناء Sing-a-Longs	
جدول (3) الآلات الموسيقية Musical Instruments	
الموسيقى الإيقاعية (المعلقة بمهد الطفل)، وصالات الألعاب الرياضية (راجع الاستكشاف المبكر / وممارسة اللّعب) Musical mobiles and gyms (see also (Early Exploratory/Practice Play	الدفوف الصغيرة المضيئة Small, light tambourines
المعصم والكاحل و جلاجل أو مراكش باليد Wrist, ankle, and hand-held rattles	موسيقى اللُعب التفاعلية الذكية (اللُعب التي تصدر موسيقى) (راجع اللُعب التعليمية والأكاديمية: اللعب الأكاديمي، والألعاب الذكية والبرامج التعليمية) Musical interactive and smart toys (see also Educational & Academic Play: Learning Toys and Educational & Academic Play: & Smart Toys (Educational Software

المعصم والكاحل وأجراس باليد Wrist, ankle, and hand-held bells	الدفوف، الطبلة ، طبلة برميلية Drums, Bongos, Tambourines
المعصم والكاحل، مجموعة الأجراس باليد (أجراس على شكل أنابيب معدنية رنانة مختلفة الأطوال) Wrist, ankle, and hand-held chimes	قوالب (المثلث والعصا، العصا الإيقاعية، الصنج النحاسية) ,(Blocks (scraping and tapping Triangles, Rhythm sticks, Cymbals
الأكسليفون، البيانو، (الأورج ، الأكورديون) Xylophones, Keyboards, Pianos	صندوق الموسيقى (يعمل بالزنبرك) Wind-up music boxes
الأشرطة، التسجيلات، الأقراص المدمجة، الفيديو (راجع لعب الوسائط: المعدات السمعية والبصري) Tapes, records, CDs, videos (see also (Media Play: Audiovisual Equipment	القيثارة، الكمان، الهارب Ukulele, Violin, Autoharp
الهرمونيكا، الأبواق Horns, Harmonica	الفلوت Flute

♦ الفنون & الحرف اليدوية ARTS & CRAFTS

الفنون والحرف جزء لا يتجزأ من التنمية الشاملة للأطفال. تغذية الذات التعبيرية والإبداعية مهم. لغرس الثقة بالنفس، وتعزيز التفكير الإبداعي، والقدرة على حل المشكلات. ويمكن تحقيق ذلك من خلال الأنشطة التي تمكن الطفل من التعامل مع مختلف أنواع الوسائط والمواد الفنية. الفنون والحرف اليدوية غير مناسبة عموماً للأطفال حتى 12 شهراً. وفي البداية نعطي الصغار الفرص لحرية التعبير من خلال المواد الفنية. وللحرف اليدوية دور مهم في تعلم المهارات المرتبطة بالحياكة، والتطريز، والتجليد، والطباعة، وصناعة الدمي.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص الآتية، عند تحديد السن الملائم للتعامل مع الفنون، والحرف اليدوية.

Cause & Effect	السبب / النتيجة
Sensory Elements	العناصر الحاسية
Size of Parts	حجم الأجزاء
Color/Contrast	اللون / التباين

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية،

وخصــائص تلك اللُّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع الفنون والحرف اليدوية المناسبة، وكيف يلعب بها الأطفال من مختلف الفئات العمرية.

من 8 إلى 11 شهراً

تصـبح تلك الفئة أكثر قدرة على الحركة، و يصـبح سـلوكهم أكثر تناسـقاً ووضـوحاً. بسـبب هذه الزيادة في النمو البدني والمعرفي، يبدأ الرضع في فهم العلاقات البسيطة بين السـبب والنتيجـة. وهذه يجعل الفنون مواد جذابة إلى حد مـا للأطفال ولكن فقط بطريقة وظيفية / استكشـافية. وهؤلاء الأطفال يمكنهم القبض على الأشـياء الكبيرة بسهولة، مثل أقلام الخشـب الملون والمارك (المؤشـر) ويضـعون علامات على الورق. ومع ذلك، وبصـفة عامة، هؤلاء الأطفال لايقومون بالرسـم، أو الخربشـة حتى بلوغهم سنه من العمر. حيث إن هؤلاء الأطفال في هذه السـن يميلون إلى اكتشـاف الأشـياء عن طريق الفم، لذا لا ينصـح باستخدام مواد الطلاء.

من 12 إلى 18 شهراً:

يزداد الفضـول وحب الاستكشـاف لتلك الفئة، وخاصـة مع تزايد مهارة المشـي لديهم. ولديهـم تـوازن جيد، وعلى نحو متزايد في هذه المرحلة، وربما يبدأ في وضـع علامات على الحائـط أو الحامـل. وتتحسـن مهاراتهـم الحركية، مما يـؤدي إلى العديد مـن الوظائف، كالتحكم اليدوي بالقبض على الأشـياء وإطلاقها. بل إنه يفضل استخدام إحدى اليدين في حوالي 18 شـهراً، ويزداد استكشـافه للعالم باسـتخدام كافة الحواس: مثل السمع، البصر، التذوق، الشم، اللمس. وهم ما زالوا يتفاعلون مع المواد الفنية بطرائق وظيفية / استكشافية، ودرجة انتباههم قصيرة جداً. ويقومون شخبطات قد تكون عفوية أو عن طريق التقليد، وقد يعمل علامات دائرية.

المواد المناسـبة لتلك الفئة،هي التي يسهل عليهم مسكها، وتتميز بخفة وزنها، ومتانتها. أقلام الخشب الملون، والمؤشرات (الماركات) كبيرة سهلة المسك، وأوراق الرسم الكبيرة، هي الأفضل بالنسـبة إليهم. والأطفال اللذين يسـتطيعون الوقوف، يمكنهم استخدام الحوامل، وبما أن الأطفال فـي تلك الفئة ما زالوا يستكشـفون الأشـياء عن طريق أفواههم، لا ينصـح باستخدام الطلاء.

من 19 إلى 23 شهر:

يبرز التفكير التمثيلي والرمزي بين 19 إلى 23 شهراً. ومع ذلك الفن التمثيلي يعد في بدايته، حتى يقترب الطفل من عمر سنتين. وعلى الرغم من أن رسوماتهم لا تبدو فنوناً تجريدية، ولا يدركها الكبار، إلا أنها تمثل شيئاً لهؤلاء الأطفال. وفي العام الثاني من العمر، تظهر بعض الرسوم البسيطة، وأصبحت مهاراتهم الحركية أكثر براعة.وسلوكهم موجه نحو الهدف، ويحبون التجريب.الفن بصفة عامة، والخربشات بصفة خاصة يوفر لهم وسائل غير لفظية للتعبير، وعلاوة على ذلك، الشخبطات تساعد الأطفال على تطوير التحكم في العضلات، والذي هو ضروري للتطور في المرحلة الآتية. المواد المناسبة، هي التي يكون حجمها مناسب لسيطرة هؤلاء الأطفال، وتكون خفيفة الوزن ولكنها متينة. وكبيرة يسهل مسكها مثل أصابع الطباشير الملون، والمؤشرات (الماركات)، وأوراق كبيرة للفن، وورق البناء هو الأفضل. وبعض الأطفال يختارون الحوامل للعمل الفني، وبما أن الأطفال لديهم ميل إلى استكشاف الأشياء عن طريق الفم لا يوصي بالطلاء في هذه المرحلة. ومع الاقتراب من العامين،يمكن للأطفال لضم الخرز الكبير في خيط سميك (يشبه رباط الحذاء).

عامان:

البالغون من العمر عامين مهتمون للغاية باللعب التمثيلي، والرمزي. وأصبحت مهاراتهم الحركية أكثر براعة، وكذلك تحسن في مهاراتهم اليدوية. و يبدؤون في هذا العمر بالتمثيل من خلال أعمالهم الفنية.وتزداد مجموعة المواد الفنية المقدمة لهم بدرجة كبيرة، بسبب زيادة التطورات المعرفية، والجسدية. وعلى الرغم من أنهم ما زالوا يضعون الأشياء في أفواههم، ويحبون المواد المنسوجة، ويستخدمون أيديهم في معالجة تلك المواد. ويحبون أصابع الطلاء.كما يمكنهم تمييز الألوان، وتحريك الأصابع بشكل مستقل عن بعضهم البعض، وهي بداية القص باستخدام المقص. ويمكنهم عمل خربشات، ورسم علامات دائرية، وخطوط عمودية، ونسخ دوائر، وصلبان.وبين 24 و 30 شهر، يمكنهم تكوين رسم لشخوص من جزأين، وبعد ذلك تزداد إلى ثلاث أجزاء. فعملية خلق أو إنشاء العمل الفني أكثر أهمية بالنسبة إليهم من المنتج النهائي. وكما هو الحال مع الفئات السابقة، المواد المناسبة هي التي حجمها مناسب لتلك الفئة، والتي يمكنهم السيطرة عليها ومسكها، وتكون خفيفة الوزن، وقوية. وتكون كبيرة وسهل القبض عليها مثل أصابع الطباشير الملون، والماركات وهي مناسبة لتلك الفئة، وكذلك الصلصال اللين، والمواد المماثلة. وتستخدم مواد طلاء أو ألوان غير سامة، مع فرش ، وأوراق رسم كبيرة ما تزال هي الأنسب لتلك الفئة. وسوف يختار بعض الأطفال

الحوامل للأعمال الفنية، كما يمكنهم استخدام مقصات، وسلاسل الخرز الكبير، وألوان الأصابع وهي من الأنشطة الفنية الشعبية.

3 سنوات:

يشير أطفال 3 سنوات إلى جوانب رمزية عندما يتحدثون عن أعمالهم الفنية. وهذا من شأنه أن يجعل تكرار الأشكال والشخبطات نفسها مراراً، ممارسة واستكشاف من خلال العمل الفني. فهم ينجذبون إلى المواد الفنية المثيرة التي تنتج آثاراً يمكنهم لمسها. وهم أقل من الفئات السابقة في وضع الأشياء في أفواههم، مما يجعل المواد الحرفية، والمعطرة ملاءمة لتلك الفئة. وهم يتعلمون التعامل مع المقص، والغراء، ويتواصل تطور مهاراتهم الحركية وقدراتهم على التحكم. كما يمكنهم إضافة 4 أو 5 خطوط لتكوين شخصية، ونسخ الدوائر والمربعات. كما يمكنهم إدراك الفروق في الأحجام المختلفة، كما يمكنهم استخدام الحبات الصغيرة نوعاً على النحو المنشود.

المواد المناسبة لتلك الفئة، هي التي يسهل السيطرة عليها، والتحكم بها، وتتميز بخفة وزنها وقوتها. ويستمتع أطفال تلك الفئة باستخدام أقلام الطباشير الملونة الكبيرة والماركات، والفرش التي يسهل القبض عليها. ويمكن استخدام ألوان مائية وألوان أصابع غير سامة، وهي جيدة لتلك الفئة، كما يمكن استخدام أوراق بأحجام متنوعةويستمتعون بالعمل على الحوامل.

والآن يمكنهم استخدام المقصات الخاصة بالأطفال، ومواد الغراء غير السامة، ويمكنهم صنع أعمال فنية من الورق المقصوص (الكولاج)، وخلق سجلات من القصاصات. ويمكنهم استخدام ورق القص واللصق، والملصقات (الاستيكر)، والمواد اللامعه (الجليتر)، وخيوط الغزل، والخرز في إبداعاتهم. كما يمكنهم عمل سلسلة من الخرز، والتعامل مع الطين، والعجائن، وصنع النماذج، والكتابة أو الرسم على الألواح بالطباشير.

من 4 إلى 5 سنوات:

تبدأ الأعمال الفنية لتلك الفئة تشبه ما هو مفترض أن تعنيه أو تمثله. أطفال 4 سنوات يمكنهم إضافة خطوط عدة تصل إلى 7 لتكوين شخصية. كما يمكنهم لضم سلسلة من حبات الخرز الصغير،كما يمكنهم تقليد تركيب سلسلة من الخرز. كما يمكنهم استخدام مقص لقص الورق على طول خط، ويمكنهم أيضاً نسخ المربعات والمستطيلات، وتقسيم

المساحات إلى مستطيلات، ويصمم سلماً، وحروفاً وأرقاماً. وباقتراب الأطفال من سن 5 سنوات، تصبح فنونهم أكثر تحديداً، ويمكن أن تمثل حقيقة أو خيالاً. وهم ينجذبون للغاية للمواد التي تترك تأثيرات لمسية (حسي بصري)، فهي تثير انتباههم للغاية. و أصبحت هذه الرسوم أكثر واقعية، وأكثر تفصيلاً، وبها تفاصيل أكثر من أي وقت مضى. ويمكنهم نسخ الدوائر والمستطيلات، والمثلثات، والحروف والأرقام.ويمكنهم استخدام المقصات، وقص عناصر بسيطة. وأطفال هذه الفئة يمكنهم إضافة 9 أجزاء لنموذج على شكل إنسان.

المواد المناسبة لتلك الفئة هي الملائمة لحجمهم، والخفيفة، القوية. أطفال تلك الفئة يستمتعون بالألوان الخشب، والماركات، والفرش، وأوراق الرسم من مختلف الأحجام، وألوان الماء، والأصابع غير السامة،والحوامل جيدة لتلك الفئة. ويمكنهم استخدام المقصات المستديرة الحواف، والغراء غير السام أو الأشرطة اللاصقة، واستخدام قصصات الورق (الكولاج)، وعمل سجل من القصاصات. واستخدام القص واللصق، والمواد اللامعة (الجليتر)، وخيوط الغزل، والخرز الصغير في إبداعاتهم.كما يمكنهم استخدام الطين والعجائن واستخدام أدوات من البلاستيك والعصي لعمل نماذج، واستخدام أدوات والرسم الكتابة على السبورة والطباشير. كما يمكنهم عمل سلسلة من الخرز، واستكمال أنشطة حياكة بسيطة،وألواح بسيطة لأنشطة التدكيك. واستخدام قوالب الطباعة والأحبار غير السامة. مواد مخففة للون، أقلام تلوين المخصصة للكبار، يمكن استخدامها عند 5 سنوات.

من 6 إلى 8 سنوات:

أطفال تلك الفئة أكثر اهتماماً بالاكتشاف والتجريب من خلال الفن.كما نجد مستوى عال من الواقعية الجذابة، والاستمتاع بالفنون والحرف اليدوية مع مختلف المواد. ولا تزال تلك الفئة منجذبة للمواد بدرجة عالية،كما يمكنهم إنتاج تأثيرات معقدة ومثيرة للاهتمام. وأطفال 8 سنوات يمكنهم تتبع تعليمات عدة مدرجة في مجموعة أنشطة متكاملة. في تلك الفئة، تصبح الفنون والحرف اليدوية للأطفال تشبه منتجات الكبار أكثر، وتصبح أكثر إتقاناً. ويصبح الأطفال أكثر اهتماماً بالمشروعات الحرفية المستمدة من الفنون الشعبية، أو الحرف ذات الصلة بالعمل مثل (النجارة البسيطة، والحياكة بالأبر الكبيرة) .كما يصبحون أكثر اهتماماً بالتصوير الفوتغرافي، والخرز، والمجوهرات البسيطة.ويمكنهم استخدام الأقلام الملونة، والطباشير، والأقلام الرصاص، والباستيل، والألوان المائية، وألواح الرسم، والاستنسل (الورق المخرم)، والمقصات، وجميع أنواع الورق المستخدم للأعمال الفنية، أدوات الطباعة، الكاميرات،أدوات الحياكة، أعمال الجص، العجائن، شرائح الجلد.وصنع

النماذج بالإضافة إلى الأدوات مع الفئات السابقة.

المواد المناسبة لتلك الفئة، هي التي يسهل السيطرة عليها والتحكم بها، والقوية.وهؤلاء الأطفال أكثر اهتماماً بالمواد التي تتيح لهم الكثير من الأعمال، والتي لا تفرض على الأطفال عملاً فنياً معيناً. الأطفال في المرحلة الابتدائية يستمتعون باستخدام الأقلام الملونة، والماركات، والفرش، وأقلام الرصاص،والورق المقوي من الأحجام جميعها. الحوامل، والألوان المائية جيدة لتلك الفئة. ويمكنهم استخدام المقصات، والغراء غير السامة أو الأشرطة اللاصقة، ويمكنهم عمل أشكال من قصاصات الورق (الكولاج)، وسجلات القصاصات. ويمكنهم استخدام قوالب الاستنسل، والورق القص واللصق، والحبال، والمواد اللامعة (الجليتر)، والخرز الصغير المستمد من الفنون الشعبية، والذي ما زال محبباً لأطفال تلك الفئة.كما يمكنهم التعامل مع العجائن، والطين، والنماذجبما في ذلك (الطين المتصلب أو المصنع من البوليمر). ويمكن استخدام الطين في الحرف اليدوية مع أدوات للتشكيل من البلاستيك، والعصي، والمشاركة في الأنشطة الحرفية البسيطة مثل (الفخار). ويمكنهم الكتابة أو الرسم على السبورة بالطباشير، ومن 6 إلى 8 سنوات يمكنهم عمل سلسلة من الخرز. كما يمكن تزويدهم بمجموعة متكاملة من أدوات الخياطة البسيطة، وألواح التدليك أو النسيج.واستخدام أدوات الطباعة والأحبار غير السامة.

البالونات غير مناسبة للأطفال تحت 8 سنوات، ولا يجب أن يسمح لهم باستخدامها كلياً أو جزئياً تحت هذا السن.كما يمكن أن تقدم لهم مجموعة أدوات لصنع المجوهرات، وصنع الصابون، والشموع، والدمى الورقية. ولكن قد يكونوا غير قادرين على إكمال الأنشطة كما هو المخطط لها حتى يقتربون من سن 8 أو 9 سنوات. ويحب الأطفال الأنشطة الفنية الأخرى مثل صناعة السلال، الطباعة بالقوالب، تجليد الكتب، النحت، التضفير، النسيج، التصوير الفوتغرافي، وتجفيف الزهور ممتع جداً.

من 9 إلى 12 سنة:

أطفال تلك الفئة مستعدون للتدريب التقني في الفن إذا رغبوا بذلك.وهم أيضاً أكثر قدرة على الانخراط في تقنيات الفن بالتفصيل. ومهاراتهم الحركية في هذا العمر تقترب من البالغين، حيث يمكنهم الانخراط في الأنشطة التي تتطلب عملاً دقيقاً واهتماماً أكثر. ويمتد اهتمامهم ليشمل الأنشطة المذكورة أعلاه،والفنون والحرف اليدوية مثل الخط العربي، والرسم، والحياكة، والتطريز، وصنع الدمي، واشغال المعادن، والفسيفساء،والسيراميك.

وهنا يتناقص التركيز على المخاطر، فهؤلاء الأطفال أكثر قدرة على حماية أنفسهم، بالمقارنة بالأطفال الأصغر سناً. وبسبب الاشتراك في الأنشطة المتنوعة، فإنه لا يمكن تجنب استخدام الآلات والأدوات الحادة. كما يمكنهم استخدام الأجهزة والأدوات مثل آلات الخياطة، وأدوات حرق الأخشاب، والمفكات، والكماشات.

جدول (4)الفنون & الحرف اليدوية ARTS & CRAFTS

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
حجم الأجزاء* Size of Parts			مناسبة من حيث الحجم(أقلام كبيرة، وماركات) أوراق كبيرة الحجم
شكل الأجزاء Shape of Parts			حواف مدورة غير حادة
عدد الأجزاء Number of Parts			قليلة
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials			خفيفة، قوية
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required			يقبض على الأشياء تطور التناسق بين العين واليد يمكنه وضع علامات بالأقلام الملونة على الورق
اللون / التباين* Color/Contrast			تباين عالي
السبب والنتيجة* Cause & Effect			العلاقة واضحة بين السبب والنتيجة
العناصر الحاسية * Sensory Elements			بصري، يدوي
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior			استكشاف الأشياء عن طريق اليد والفم يمكنهم وضع علامات على الورق، ولكن لا يوجد أنشطة شخبطة أو رسم
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys			الأقلام الملونة الكبيرة، ورق كبير الحجم، وورق مقوي

جدول (5) الفنون & الحرف اليدوية ARTS & CRAFTS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	أحجام مناسبة لليد (أقلام ملونة كبيرة، وماركات)، أوراق رسم كبيرة الحجم	←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	حواف مستديرة غير حادة	←	←
عدد الأجزاء Number of Parts	قليلة	←	←
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	خفيفة الوزن، قوية	←	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	يمسك تناسق بين العين واليد يقف يتزن	← ← ← ←	← ← ← ← يمكنهم تحريك أصابعهم بشكل مستقل عن الأخر
اللون / التباين* Color/Contrast	تباين عالي	←	يمكنهم تمييز الألوان
السبب والنتيجة* Cause & Effect	وضوح العلاقة بين السبب والنتيجة	←	←
العناصر الحاسية * Sensory Elements	بصري، يدوي	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يكتشف الأشياء يدوياً، وعن طريق الفم يحب الخربشات (الشخبطة)	← ← يظهر اللعب الرمزي والتمثيلي أكثر مهارة في التناسق الحركي سلوكيات موجهة نحو الهدف بحاجة إلى وسائل غير لفظية للتعبير تظهر رسوم بسيطة يقوم برسوم لا يعتبرها الكبار رسوم تجريدية ولكنها ذات معني لدى الصغار	← ← استمرار اللعب التمثيلي والرمزي، ويظهر في الفن تحسن مستمر في المهارات الحركية ← ← يرسم دوائراً، وخطوطاً افتراضية ينسخ دوائر وصلبان يستخدم مقصات ذات نهاية حادة يضيف جزئين أو 3 أجزاء لتكوين شكل
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	أقلام ملونة، وماركات كبيرة الحجم أوراق رسم كبيرة الحجم، وورق مقوى يستخدم حوامل الرسم إذا كان يستطيع الوقوف	← ← ← بالاقتراب من 24 شهر يمكنه لضم سلسلة خرز كبير الحجم	← ← ← يستخدم مقصات ذات نهاية حادة ألوان الأصابع صلصال، وعجائن، وطين

جدول (6)الفنون & الحرف اليدوية ARTS & CRAFTS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	أقلام ملونة وماركات كبيرة الحجم يسهل مسكها، فرش أوراق بأحجام مختلفة	← طباشير ملون وماركات من المخصصة للكبار، أقلام ملونة فرش ، حبات خرز صغيرة	كل الأحجام	←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة، غير حادة	←	متنوعة	←
عدد الأجزاء Number of Parts	ما يكفي لتوفير خيارات من المواد والألوان	←	←	←
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials	خفيفة، قوية	←	←	← جودة فنية وتفاصيل عالية
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	تحسن التناسق بين العين واليد، تحريك الأصابع بشكل مستقل عن الآخر	← ← يستخدم قبضته كالكبار تحسن في التناسق الحركي	← ←	تطور المهارات االحركية مثل الكبار ←
اللون / التباين* Color/Contrast	تنوع في الألوان	←	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	وضوح العلاقة بين السبب والنتيجة	←	يمكنه فهم سبب تأخر النتيجة عن الأثر	←
العناصر الحاسية* Sensory Elements	يدوي، بصري، عطري	←	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/ detail				
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media				
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
اللُّعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	تكرار الأشكال والشخبطات لضم حبات خرز كبيرة يستخدم الحبات على النحو المنشود يستخدم القص واللصق، وقصاصات الورق (الكولاج) يحب التعامل مع الطين، والعجائن. ينسخ دوائر، ومربعات يتطور إدراكه لإختلاف الأحجام	تبدأ رسومه تشبه ما يفترض أن تمثل يستطيع القطع على طول خط يستطيع رسم أشكال، إضافة 7 أجزاء لتكوين شكل يستطيع نسخ مربع يقسم مستطيل، يصمم سلماً، وأرقاماً وحروفاً يمكنه لضم حبات خرز صغيرة عند 5 سنوات رسوم أكثر تحديداً أكثر واقعية وتفاصيل 5 سنوات يمكنه نسخ مثلثات 5 سنوات يمكنه نسج عناصر بسيطة 5 سنوات يضيف 9 أجزاء لتكوين شكل	تجريب، واستكشاف من خلال الفن يهتم بالمواد التي تنتج تأثيرات معقدة يفضل المواد التي لا تفرض أعمال فنية معينة يهتم بأعمال النجارة التطريز بإبر كبيرة الحجم التصوير الفوتغرافي، صناعة المجوهرات البسيطة وأعمال الفخار 8 سنوات يمكنهم استكمال مجموعة أنشطة فنية بشكل مستقل، ومتجهه نحو المنتج وتشبه أعمال الكبار	جاهز للتدريب التقني على الأعمال الفنية، والانخراط في تفاصيل فنية.

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	أقلام ملونة، وماركات، وفرش كبيرة الحجم أحجام متنوعة من الألوان، والورق، والألوان المائية، وألوان الأصابع، حوامل غراء غير سام مقصات حادة الحواف نماذج من الطين والعجائن حبات خرز كبيرة وصغيرة الحجم، أحبال مبرومة سميكة طباشير، ورق قص ولصق، واستيكرات، مواد لامعه (جليتر)	أقلام ملونة، وماركات ،وفرش صغيرة الحجم لعمر 5 سنوات ورق من كل الأحجام، كتب ملونة ← ألوان مائية ← ← ← ← خرز صغير ← أدوات للتعامل مع الصين والعجائن أدوات تطريز وإبر بلاستيك شرائط أدوات طباعة ، وأحبار غير سامة	طباشير ملون، وماركات، وفرش، وأقرم ملونة ← ← ألوان باستيل (ألوان فاتحة) ← ← مقصات متنوعة عجائن متصلبة، ومن البوليمر أدوات لتصنيع المجوهرات، الصابون، والسلال، والشمع ← أدوات خياطة مع إبر كبيرة معدات تصوير فوتغرافي، وكاميرات معدات طباعة انشطة جبص، وفخار وعجائن أدوات نمذجة بالونات (8 سنوات) أدوات لأعمال الجلود، نحت تغليف وطباعة الكتب تجفيف الزهور	كل الأدوات للفئة العمرية من 6 إلى سنوات أنشطة الخط، الرسم، التطريز، أعمال الإبرة (الكروشية)، صناعة الدمي، أشغال المعادن، الخياطة، الفسيفساء، السيراميك، أدوات التعامل مع الخشب، الكماشة، المفك ، والحفر، والحرق

♦ المعدات السمعية البصرية
AUDIOVISUAL EQUIPMENT

يلعب الأطفال بمختلف المعدات السمعية والبصرية في مختلف الأعمار. مثل، مستوى الصوت، وطول برامج الفيديو، والصور البصرية، العروض اللغوية، ومحتواها بما في ذلك الموسيقى، ويحدد السن المناسب للأطفال الذين تعرض عليهم هذه المواد السمعية البصرية حسب المعدات.

المعدات السمعية البصرية يمكن أن تكون مناسبة للأطفال من مختلف الأعمار، لكن الآباء يجب أن يستخدموا تلك الأدوات مع الأطفال الأصغر سناً. والجزء الآتي يصف بالتفصيل كيفية إشراك الأطفال من مختلف الأعمار في ألعاب سمعية / بصرية، ما أنواع الموسيقى والمرئيات المناسبة لتلك الفئات. هذه الأوصاف لا تنطبق على الكمبيوتر أو ألعاب الفيديو. وسوف يتم تناول هذه الأنواع المرئية في الألعاب ذات القواعد & وأنشطة الألعاب التعليمية والأكاديمية.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص الآتية، عند تحديد السن الملائم للتعامل مع المعدات السمعية / البصرية

العناصر الحاسية	Sensory Elements
مدة الفيديو أو مسار الصوت	Length of Video or Audio Track
مستوى التفاصيل الواقعية	Level of Realism/Detail
مستوى التعقيد	Level of Complexity

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللُّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع المعدات السمعية البصرية المناسبة، وكيف يلعب بها الأطفال من مختلف الفئات العمرية.

من الميلاد إلى 3 شهور، ومن 4 إلى 7 شهور:

قد أجريت العديد من الأبحاث لاكتشاف ما يمكن أن يسمعه الوليد. يتفاعل الأطفال مع السلوكيات المزعجة كالضوضاء الصاخبة، أو المفاجئة، والتغيرات في حجم المعدات السمعية / المرئية. ويفضل الرضع الصغار الاستماع إلى الأصوات التي تقع في نطاق تردد

الصوت البشري. لذلك هم يفضلون الاستماع إلى الأصوات البشرية أكثر من الأجراس. لذلك فإن النغمات الهادئة هي الأكثر فعالية في تهدئة الرضع، في حين أن النغمات المرتفعة توترهم وتؤثر فيهم. الرضع يتمتعون بالإيقاعات اللطيفة المتكررة، وأصوات الكلام الهادئة. فعلى سبيل المثال الأطفال أقل من 3 شهور يستمتعون بنبضات القلب. ويستخدم الرضع حواسهم لتمييز أصوات الكلام في وقت مبكر من العمر، من الشهر الأول. الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3 إلى 6 شهور، يمكنهم معرفة الأصوات، والثرثرة، ويصدر أصوات غناء مع الكبار. الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 إلى 7 أشهر يمكنهم معرفة الفرق بين الأغنية الخفيفة الموجهه للصغار ، والأغاني الخاصة بالكبار، حتى وإن كانت الأغنية الخفيفة من ثقافة أجنبية أخرى) . وفي 7 أشهر يمكنهم التمييز بين الإيقاعات، ويمكنهم تقليد الأصوات، وتسلسل الصوت، والغناء مع صوت الموسيقى. ومن ثم معدات الصوت مع أصوات إيقاعية ناعمة،أو أصوات بشرية أكثر ملاءمة من الأصوات العالية أو المتنافرية. المعدات السمعية التي تشمل لغة تجعل الأطفال تقلدها و تكون مناسبة لهم. وينجذب الأطفال إلى التسجيلات، الأشرطة / أشرطة الكاسيت، الأقراص المدمجة، أو غيرها من مصادر الصوت للأغاني الخفيفة والأغاني البسيطة، وأغاني الأطفال ذات الإيقاعات الهادئة، أصواتها لطيفة يمكن التنبؤ بها، وهي دائما منخفضة الإيقاع الصوتي. صناديق الموسيقى الخاصة بالبالغين مناسبة أيضاً.

حدة الإبصار عند الأطفال حديثي الولادة تتراوح بين 400/20 إلى 800/20، وهو ما يعني أن حديثي الولادة يرون المستوى نفسه من التفاصيل 20 قدم رؤية طبيعية، بينما تصل القدرة الطبيعية للبالغين من 400 إلى 800 قدم. وفي حوالي 3 أشهر من العمر تتحسن حدة الإبصار لحوالي 20 /100 ، والرضع الذين تقل أعمارهم عن شهر واحد لا تختلف عدسات العين في تركيزها على مسافة، وتسمى تلك العملية محل الإقامة البصرية. بدلا من ذلك، تبدو عدسات العين ثابتة التركيز على مسافة حوالي 8 بوصة. يتحسن محل الإقامة البصرية ما بين 1 إلى 3 شهور من العمر، ويكاد يكون مثل الكبار في حوالي 6 أشهر. كما توضح الدراسات أن الرضع يميزون بين اللونين الأحمر والأخضر – حتى عند الولادة- وذلك خلال شهرين من العمر. وتعمل مستقبلات اللون جميعها في عمر حوالي 3 شهور من العمر، ويفضل الرضع الأصفر، والأحمر، والأزرق، والأخضر، والأنماط الصلبة. وبسبب تطور قدرة الرضع على الرؤية، وفي نطاق رؤية محدود، وتكون ألعاب الفيديو عموما غير مناسبة لهم، ومع ذلك فإن هؤلاء الأطفال سوف يشاهدون التليفزيون وأشرطة الفيديو الموجهة نحوهم.

من 8 إلى 11 شهرا:

يستمتع أطفال تلك الفئة بالمشاركة في ألعاب بالأصابع مع الغناء، الألعاب السمعية تتضمن اللغة التي يمكن أن يقلدها الأطفال، وتكون التسجيلات، والأشرطة، والأقراص المدمجة، والمصادر السمعية الأخرى مع النغمات والأغاني الخفيفة الهادئة مناسبة لهم. والأصوات التي يمكن أن تكون جذابة لتلك الفئة هي الهادئة، والمنخفضة، وصناديق الموسيقى.

من 12 إلى 18 شهرا، 19 إلى23شهرا:

أصبح هؤلاء الأطفال أكثر قدرة على التنقل، ويسمون الآن بالدارجين بدلاً من الرضع. وبمجرد أن يبدؤوا المشي، فإنهم يبدؤون في الرقص، وهذه الحركات في الفترة الأولى تعد بمثابة انتعاشه للرضيع. ومع مرور الوقت، يتطور إحساسهم وأداؤهم الموسيقى، يقفز وينط ويصفق، ويتنقل، يستدير، وويضرب الأرض بقدمه. و يستمتع الأطفال الصغار بالموسيقى المتفائلة التي تحفزهم على الرقص، والتنقل، والحركة، والارتداد، والالتفاف والدوران. ويساعدهم الرقص على تطوير التناسق الحركي، والمهارات الحركية، وقوة العضلات. وهم يستمتعون بالموسيقى الإيقاعية، الأغاني مع حركات الأصابع « الحركة مع الغناء»، والأغاني مع أدوات الإيقاع الشعبية.

حساسية هؤلاء الأطفال لمستوى الصوت تتحسن لمستويات البالغين. بينما يستمتع الأطفال الأصغر سناً بمستويات الصوت المنخفضة أكثر من الترددات العالية. وحاسة السمع قد تطورت أكثر، ولمستوى أعلي من المنخفض كما عند الكبار. ولذلك يجب زيادة المنبهات السمعية خلال تلك الفترة. وفي عمر 12 شهراً، يحاول هؤلاء الأطفال الغناء لأنفسهم، ويمكنهم الاستماع إلى الأغاني والأناشيد (القوافي). وبالاقتراب من سن العامين يحاولون تكرار أغاني الأطفال تماماً كما كانوا في مرحلة السابقة، فالأطفال الصغار مهتمون بتكرار الأصوات. ولقد تطورت المهارات الحركية الضرورية للصغار، التي تمكنهم من تشغيل ذراع تدوير صندوق الموسيقى. ولكن ليس لديهم القدرة على التعامل مع آلات النفخ.

عامان

البالغون من العمر عامين يستمتعون بالمشاركة في لأنشطة الصوتية، ولا سيما الغناء. وهم يحاولون الغناء بمفردهم. الأغاني الصوتية تتيح لهم فرصاً للرقص، والتمايل، والتصفيق، والدوران، والجري، والإلتفاف، والقفز، والعزف على الآلات، والتجريب مع أصواتهم.كما أنهم يرغبون في الرقص والشقلبات، والحركات، وكثيراً ما يهتمون بالرقص

مـع غناء كلمات بسـيطة «ويحبون مشـهدة أنفسـهم»، وهم يحبـون الموسـيقى، واللعب على الأدوات الإيقاعية. كما يستمتعون بقراءة القصص، والكتب البسيطة المصورة، الاستماع إلى التسجيلات، الأقراص المدمجة، والشرايط.

تعريض الأطفـال لمجموعة متنوعة من أنماط الموسـيقى، مناسـب لتلك الفئة، فسـوف ينمـي أذواقهم وتفضـيلاتهم، كما يزيد من قدراتهـم اللغوية، لذلك الموسـيقى مع الأغاني المسـجوعة، والنغمات الإيقاعية البسيطة، وتكرار الكلمات يساعدهم على تطوير مهاراتهم. الأغاني البسـيطة المقفاة، والتسجيلات، والأقراص المدمجة، والشرائط مناسب لتلك الفئة. وكثـيرا ما يسـتمع هؤلاء الأطفال إلى الموسـيقى، والرقص كنشـاط اجتماعـي، لذلك تكون الموسـيقى الراقصة (حركات مع إيقاعات بسـيطة) مناسبة لهم، وأيضاً الغناء مع مجموعة من الإيقاعات المنخفضة.

الألعـاب المرئية مرتبطة بشـكل كبير بالألعاب السـمعية للأطفال. البرامج التليفزيونية، وأشـرطة الفيديو، مناسـب لتلك الفئة، وتتضمن قدراً كبيراً من الموسيقى والحركة. ويفضل الأطفال الصـغار أيضاً اللونين الأحمر والأصفر، ويمكن أن يشمل الألوان الأساسية الأخرى، والألوان الفاتحة المشرقة والألوان الأخري. مدة انتباه تلك الفئة قصيرة جداً، لذلك العروض المرئية الإعلامية، التي تقدم مجموعة متنوعة من العروض مناسـبة لتلك الفئة. على سـبيل المثال، قد يكون مناسباً قضاء الأطفال بعض الوقت فـي الاستماع، والغناء لبعض الوقت. ولقد تطورت قدرة تلك الفئة على تذكر الأحداث، لذلك غالباً ما تركز عروض الفيديو والتليفزيون على الشخصـيات المحببة لهم. وهذه الشخصـيات هي نفسـها لُعبهم المفضـلة المتوافرة فـي متاجر لُعب الأطفال. قراءة الكتب المصـورة التي يكون أساسـها تلك الشخصـيات المألوفة، يصبح شكلا من أشكال اللّعب المرئي. الأطفال فـي تلك السن يستمتعون بالاستماع للقصص البسـيطة، والنظر فـي الكتب بأنفسـهم، وبالتالي فهذه تعد لُعب مناسبة لهم. (راجع اللّعب التعليمي، الأكاديمي: الكتب).

أطفـال تلـك الفئة يحبون مشـاهدة البرامـج أو الفيديو مراراً وتكـراراً. ويجب مراعاة البيئة الآمنة لتلك الفئة،وهم يرغبون فـي الغناء فـي أثناء مشاهدة العروض، وكثيراً ما يغنّون لأنفسهم.

3 سنوات:

خلال سـنوات ما قبل المدرسـة، تطور المهارات المرتبطة بالقدرات السـمعية والبصرية، ونتيجـة لذلك تلك الفئة لديهم اهتمامات أكبر من الفئة الأصـغر سـناً. ونجد تطور حاسـة

السمع لتلك الفئة، لكن قدراتهم على إدراك الفروق الصوتية الدقيقة، مثل تناغم الأصوات (وهذا أمر ضروري لإتقان التراكيب اللغوية اللفظية). لن يتم تطويرها حتى حوالي 6 سنوات في معظم الأطفال. وهذا هو السبب في نطق كلمات كثيرة خطأ، حتى مع تصويبها من قبل الكبار.

الموسيقى مفيدة جداً لأطفال تلك الفئة لتطوير مهاراتهم السمعية / اللغوية. الأغاني التي فيها قوافٍ، ولعب بالكلمات (السجع)، تساعدهم على الاستماع للكلمات بطرائق متنوعة. ومع التكرار يمكنهم التصحيح الذاتي للكلمات المنطوقة خطأ. يستمتع أطفال ما قبل المدرسة وبالأغاني التي تخص الأحداث المألوفة، ويستمعون إليها مراراً وتكراراً.

يستمتع أطفال الثالثة بالكلمات المسجوعة، والقوافي المتكررة، ويمكنهم تذكر كلمات عديدة من الأغاني. والغناء والرقص، والعزف على آلات الموسيقى أنشطة جذابة جداً. أطفال ما قبل المدرسة يستمتعون بالإيقاعات الموسيقية،ويحبون الرقص بالملابس التنكرية. وبالإضافة إلى ذلك، يزداد فهمهم للفكاهة، والأغاني المتكررة الجذابة. الأغانيي الشعبية، وألعاب الأصابع، والإيقاعات الموسيقية، والرقص، والقصص المسجلة عن الحيوانات، والمغامرات، وأشياء أخرى تحظى بشعبية كبيرة لدى تلك الفئة. تطور القدرات المعرفية والجسدية لتلك الفئة، تجعلهم قادرين على تشغيل جهاز كاسيت، وأقراص مدمجة، وأجهزة راديو مصممة خصيصاً لتلك الفئة. الميكروفونات، والأشرطة الفارغة لتسجيل جذابة جداً لتلك الفئة. وعلى الرغم من أن تلك القطع من المعدات السمعية إلا أنها مناسبة جداً لهم. وقد يستخدم أطفال تلك الفئة هذه اللُّعب بشكل غير لائق، ويجب تجريبها قبل استخدامها. على سبيل المثال: هؤلاء الأطفال قد ينقبون داخل فتحات اللُّعب أو يحاولون إدراج أشياء أخرى باللُّعبة. تطور المهارات الحركية اللازمة للتعامل مع صندوق الموسيقى، لتلك الفئة، ولكن يجب على الكبار النظر في مدى ملاءمة تلك الصناديق للأطفال، فبعضها ضعيفة وهي أكثر ملاءمة للأطفال الأكبر سناً.

ألعاب الفيديو لتلك الفئة، مشابهة جداً للمخصصه للفئة السابقة. كما يمكنهم الاستمتاع بالعروض التليفزيونية وبشخصياتهم المفضلة. زيادة اهتمام حب تلك الفئة، مثل الفئة السابقة، بدمج الموسيقى مع لعبهم المرئي. ومن المناسب هنا استخدام الموسيقى كوسيلة للتواصل مع الصغار. البرامج التليفزيونية التي تستهدف تلك الفئة، هي التي يميل إلى أن يكون محتواها أكاديمي أكثر، مثل العد، الفرز، الحروف الأبجدية، مفاهيم مجردة مثل المقابلة. أطفال 3 سنوات يستمتعون بتكرار كلمات الشخصيات التي يشاهدونها، وهذا

ما يعزز مهارات الفهم والذاكرة.

4 إلى 5 سنوات:

أطفال تلك الفئة، يمكنهم أن يلعبوا ألعاباً غنائية بسيطة بمصاحبة الموسيقى، ويمكنهم معرفة وغناء أغاني كاملة. يظهرون زيادة في التحكم الصوتي، وأكثر قدرة على الغناء في أثناء اللَّعب في الملعب من الأطفال الصغار.

البالغون من العمر 4 سنوات ينجذبون للأغاني الدرامية، ويغنون في أثناء لَعبهم. وويحبون التحرك مع الموسيقى، ويقدمون عروضا درامية مثيرة. أطفال 5 سنوات يغنون أغاني، وأناشيد مسجوعة، ويرددون أغاني الإعلانات، وغيرها. يستمتعون بالإيقاعات، والألحان، والغناء الجيد معاً، وتتبع إيقاع الموسيقى. ويمثلون قصة في شكل رقصة، ويستمتعون بالرقص بالملابس التنكرية.

تستمتع هذه الفئة بمشاهدة البرامج التليفزيونية ، ومقاطع المألوفة، وهم على دراية بنجومهم المفضلين. ويزداد اهتمامهم بالاشياء المرئية التي تتحرك ببطء. ومن المناسب استخدام العروض الموسيقية كوسيلة للتواصل مع المشاهدين الصغار. البرامج التليفزيونية التي تستهدف تلك الفئة تميل إلى المحتوى الأكاديمي، مثل المفردات، الأبجدية، العدد، المفاهيم المجردة مثل المقابلة. يستمتع أطفال 4 سنوات بأسئلة حل المشكلات التي تقدم في أثناء العروض. العروض الشعبية المتعة للغاية بالنسبة إليهم، هي التي ينتصر أبطالها على الأشرار. ويمكنهم الاشتراك في ألعاب درامية تحمل قدراً كبيراً من التفاصيل الجذابة. ويبدأ أطفال ما قبل المدرسة في فهم أن الإعلانات التليفزيونية هي أساليب دعاية، ويمكنهم التمييز بينها وهذا يدل على أنهم يتابعون التلفاز. وكثيراً ما تتضمن حفلاتهم الخاصة، مثل حفلات أعياد ميلادهم الأفلام والعروض التليفزيونية المفضلة لهم. معدات الفيديو، والألعاب المتعلقة بها تناقش في (الألعاب ذات القواعد وأنشطة اللعب: الكمبيوتر، ألعاب الفيديو).

من 6 إلى 8 سنوات & 9 إلى 12 سنة:

لدى أطفال مرحلة المدرسة الابتدائية تفضيلات موسيقية تختلف نوعاً ما عن مرحلة ما قبل المدرسة. يتحول اهتمام أطفال من 6 إلى 7 سنوات من الغناء بكلمات مسجوعة والموسيقى المطولة إلى الموسيقى الصاخبة (بوب / الروك)، والأنشطة الإيقاعية، والغناء

في مجموعة، وتعتبر الأغاني التي تغنى في فصول رياض الأطفال، طفولية لطلبة الصف الأول الذين يهتمون إلى حد كبير بنجوم الموسيقى ، وخاصة أنواع الموسيقى المناسبة للكبار. ويستمر هذا الاتجاه،ويتغير ذوقهم وتفضيلاتهم للموسيقى طوال تلك المرحلة.والتفضيلات الفردية في الموسيقى هي القاعدة،مثل الموسيقى الشعبية، وبعض من الموسيقى الكلاسيكية، وموسيقى الحكايات الشعبية، وبعض الأفلام الكوميدية، ومقدمة الأوركسترا، وغيرها. وهم جميعاً يستمتعون بالرقص إلى حد كبير. ولأن لديهم الأن قدرات معرفية تمكنهم من التفكير المجرد، يمكنهم المشاركة في الرقص التمثيلي (التفسيري). مثل تمثيل الحرائق، العواصف، الطيور من خلال الحركات. ويرتبطون بأشكال أخرى من الرقص والموسيقى الجذابة،مثل الأغاني والرقص الشعبي، والأغاني مع التصفيق، والصياح، والهتاف، والموسيقى السريعة التي تسمح بالرقص والتصفيق والخطوات السريعة. دروس الموسيقى والرقص أو التعرض لأنواع الموسيقى المختلفة قد يؤثر في اهتمامات الأطفال. ويستخدمون معدات سمعية حقيقية، بما في ذلك الأقراص المدمجة، وسمعات الرأس، وأجهزة الصوت (الاستريو). الموسيقى المناسبة لهؤلاء الأطفال تعتمد على أذواقهم، وإن كان هناك ما يبرر إختياراتهم الغنائية.ويستخدمون الأشرطة الفارغة لتسجيل تجاربهم القصصية والغنائية، والعزف على الآلات، وكلها أنشطة جذابة بالنسبة إليهم. وأطفال تلك الفئة لديهم قدرات معرفية، وجسدية، تمكنهم من التعامل مع الأجهزة السمعية مثل مسجلات الصوت إعداد تسجيلاتهم المفضلة. ولمشغلات الصوت بصفة عامة، يمكن لتلك الفئة تشغيل الأقراص المدمجة، وأجهزة الراديو، وأجهزة الاستريو. وتعليمات الكبار قد تكون ضرورية لأنظمة أكثر تعقيداً. وهم لا يزالون يستمتعون بالكتب والقصص المسجلة، ويستمتعون بقراءة القصص. راجع (اللعب التعليمي والأكاديمي: الكتب). ولا يزال الاستماع إلى تلك الأشرطة مفيداً لهم، لأنه يزيد من قدراتهم على الإدراك والاستقبال السمعي، وهم قادرون على تذكر الأشياء المسموعة بدلاً من رؤيتها. وغالبا ما تكون الكتب الموجهة لهم تؤدي إلى الاستماع إلى آراء مستمدة من مواضيع تهمهم.وهم يهتمون بالحكايات الخيالية التي تحظي بشعبية كبيرة مع بداية الصف الثاني، بينما تكون مواضيع السحر، والعالم، والحيوانات، وقصص الأساطير، وقصص أطفال مثلهم، جذابة للأطفال الأكبر سناً من الصفوف الإبتدائية المتقدمة.

وكما هي الحال مع الموسيقى، فإن ألعاب الفيديو تختلف بإختلاف اهتمامات الأطفال. ويجب أن تخضع الموسيقى لإشراف الكبار، لتحديد مدى ملاءمتها. التليفزيون، والسينما تضع توصيات على منتجاتها وفقاً للمحتوى. ولكن الاهتمام بمشاهدة تلك التوصيات، ومدى مناسبة المحتوى لمستويات لأطفال العمرية يختلف من أسرة إلى أخرى. وتميل تفضيلات

الأطفـال فـي تلك المرحلـة إلى الاتجاه من الرسـوم المتحركـة إلى الجهـات الفاعلية، ومن الرسـوم الكارتونية إلى البشـر. ويتغير محتوى الموضوعات أيضـاً. فهم يستمتعون بمشاهدة القصـص المسـتمدة من المغامـرات، والأفلام الكوميديـة، والتي تحتوي على الشخصـيات القريبـة مـن أعمارهم. وهؤلاء الأطفال يمكنهـم التعامل مع أجهزة التليفزيـون، والفيديو، وأنظمة مشـغلات الأقراص المدمجة (DVD) مع تعليمـات الكبار. راجع(اللعب ذو القواعد وممارسة اللعب: الكمبيوتر، والمعدات المتعلقة بألعاب الفيديو).

جدول (7) المعدات السمعية البصرية AUDIOVISUAL EQUIPMENT

خصائص اللعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
حجم الأجزاء Size of Parts			
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials			
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required			
اللون / التباين Color/Contrast	الرضع 3 شهور، يفضلون الأحمر، والأصفر، والأزرق، والأخضر، والأنماط الصلبة	←	←
السبب والنتيجة Cause & Effect			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
العناصر الحاسية * Sensory Elements	يفضلون الأصوات التي تقع في نطاق تردد الصوت البشري النغمات المنخفضة فعالة في تهدئة الأطفال أكثر من النغمات العالية يستمتعون بإيقاعات لطيفة متكررة مثل دقات القلب، وأصوات الكلام المألوفة ينزعج من أصوات الضجيج، وحجم الصوت المرتفع فجأة.	← ← يمكنه التفريق بين أغاني الأطفال حتى لو من ثقافة أجنبية، وبين الموجهة للكبار	← ← يمكنه التفريق بين الجمل الإيقاعية، والأصوات المحدودة، والأصوات المتتابعة
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	حساسية للأصوات بسبب السوائل في الأذن الوسطي قادر على تمييز أصوات الكلام في وقت مبكر حوالي شهر واحد بداية تركيز الأصوات، الثرثرة & بداية لعمل أصوات غناء مع الكبار حوالي 3 شهور الرؤية عند المواليد بنسبة 20/-400 20 /800. حوالي 3 شهور يتحسن إلى 20/100 رؤية المواليد حوالي 8 بوصة من وجهة، وبنهاية تلك الفترة يمكنه الرؤية لأمتار عدة. حوالي شهرين تعمل كل مستقبلات اللون (الأزرق، الأحمر، الأخضر)	← قادر على ترجمة الأصوات المألوفة، والثرثر، ويصدر أصوات غناء مع الكبار. القدرة البصرية تقريبا مثل الكبار حوالي 6 شهور.	يمكنه تمييز الجمل الإيقاعية، ويقلد الأصوات، والأصوات المتتالية. يغني مع الموسيقى، يستمتع بالغناء مع تحريك الأصابع.
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	الأصوات المتضمنة لغة يمكنه تقليدها. الأغاني الإيقاعية البسيطة، وأغاني الأطفال الألعاب الصوتية الهادئة صناديق الموسيقى (تعمل بذراع تدوير) معدات الفيديو غير مناسبة لتلك الفئة لكن يمكنهم مشاهدة مقاطع فيديو أو تليفزيون	← ← ← ← ←	← ← ← ← ←

جدول (8) المعدات السمعية البصرية AUDIOVISUAL EQUIPMENT

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts	أجزاء حرة يمكن استخدامها في الغناء والرقص الخاص بهم (مثل الآلات الموسيقية)	←	←
المواد Materials	يستمتعون بمجموعة متنوعة من المواد التي يستخدمونها في ألعابهم الصوتية مثل الآلات الإيقاعية	←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	لديه المهارات الحركية الازمة للتعامل مع صندول الموسيقى، ولكنه لايستطيع التعامل مع الآلات التي بها ذراع التشغيل	←	←
اللون / التباين Color/Contrast	يفضلون الأصفر والأحمر، والألوان المشرقة، والألوان الأساسية		
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية * Sensory Elements	يستمتع بالموسيقى المتفائلة التي تثير الحركة، والرقص، والتنقل قدرته على السمع في مستوى الكبار،لذا يجب زيادة المحفزات السمعية مهتمين بالأصوات المتكررة، العناصر السمعية بحاجة إلى أن تكون متضمنه في ألعاب مرئية	← ← ←	← ← ←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media	تطور قدرة الأطفال على تذكر الأحداث، لذا يفضلون اللُّعب التي تتضمن شخصيات مألوفة من عروض الفيديو أو التليفزيون.	←	←
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	الحركات التنقلية = الرقص، والوثب يستمتع بألعاب الأصابع (الإشارة) مع الغناء الآلات الإيقاعية المتضمنة في اللعب حوالي 13 شهرا يحاولون الغناء لأنفسهم، يستمتع إلى الأغاني ذات القوافي مهتمون بالأصوات المتكررة يمكنه فعليا إدارة اليد في صندوق الموسيقى نمو القدرة اللغوية ألعب مرئية متصلة بالغناء قادر على تذكر الأحداث يستمتع بالاستماع إلى القصص البسيطة & ينظر في الكتب بنفسه يشاهد البرامج نفسها مراراً وتكراراً	الرقص = الحركة، القفز، الجري، الدوران، التصيق، الألتفاف ← ← ← ← ← ← ← ← ← ←	يحب أداء الرقصات & والشقلبات ← ← يغني الأغاني الطفولية، والمقفاة. ← يستمتع بالأنشطة الصوتية الصاخبة، ولا سيما الغناء ← ← ← ← ← ← ←

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	أغاني، وموسيقى ، ورقصات تحتوي على ترددات عالية ومنخفضة قصص بسيطة مسجلة صندوق موسيقى يعمل بذراع أغاني خفيفية، أغاني أطفال بكلمات مقفاة عروض تليفزيونية شعبية، والعروض التي تتميز بالشخصيات المحببة لهم	← ← ← ← ←	← ← ← ← ←

جدول (9) المعدات السمعية البصرية AUDIOVISUAL EQUIPMENT

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء Size of Parts				
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/ Loose Parts	أجزاء حرة مثل صناديق الموسيقى، الاجهزة المتحركة	←	←	←
المواد Materials				
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	لديهم المهارات الحركية اللازمة للتعامل مع ذراع تشغيل صندوق الموسيقى قادر على تشغيل الأشرطة، والأقراص المدمجة، والراديو	← ←	← ←	← ←

اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية* Sensory Elements	تطور حاسة السمع عدم القدرة على إدراك الفروق الصوتية الدقيقة	← ←	← قادر على إدراك الفروق الصوتية الخفيفة	← ←
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/detail			يفضلون المعدات الصوتية الحقيقية، التفاعلية	←
اللُعبة / الوسائط Toy/ Media	الشخصيات المألوفة في العروض التليفزيونية والفيديو	←	الشخصيات المألوفة في العروض التليفزيونية والفيديو، والرقص، ونجوم الموسيقى	←
تقليدي / أصالة اللُعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُعب التعليمية educational				

العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	الاستمتاع بالرقص والغناء والعزف على الآلات الإيقاعية روح الفكاهة، الاستمتاع بألعاب الكلمات المسجوعة قادر على تشغيل الميكرفونات البسيطة، والأشرطة يستمتع بتكرار الأغاني يتذكر الكثير من كلمات الأغاني زيادة الاهتمام بالشخصيات المألوفه في العروض المرئية تكرار & رواية الأحداث: يستمتع بتكرار كلمات الشخصيات التليفزيونية / الفيديو يفهم الإعلانات الترويجية	← ← ← ← يمكنه أن يلعب ألعاب غنائية بسيطة: يفضل الأغاني الدرامية الجذابة يمكنه أن يغني الأغاني ذات القوافي، إعلانات التليفزيون، الأناشيد، وما إلى ذلك يستمتع بالألحان والإيقاعات يظهر زيادة في التحكم الصوتي، أكثر قدرة على الغناء في أثناء اللعب أكثر من الصغار الأغاني في أثناء اللعب تنقلهم إلى حب الموسيقى، مما يجعلهم يتصرفون بتلقائية في القصص الراقصة، وتقديم عروض درامية مثيرة. الاستمتاع بالإيقاع الموسيقي، والملابس التنكرية في أثناء الرقص يحبون العروض التي تتضمن مشكلات، أو حل المشكلات في أثناء العروض الدرامية.	يتحول اهتمامه الموسيقى إلى القدرة على التفكير المجرد، لذلك يمكنه أداء الرقصات التمثيلية. يفضلون الأجهزة السمعية الحقيقية، يستمتعون بالكتب المسجلة، والأفلام التليفزيونية، والموسيقى الجذابة الاستمتاع بالقصص التي تستند على المغامرات، الكوميديا، المشكلات، والشخصيات القريبة من أعمارهم. قادر على التعامل مع أنظمة التليفزيون، الفيديو، الأقراص المدمجة يحبون الرقص	← ← ← ←

←	الأمثلة في الفئة	←	موسيقى من	أمثلة من اللُعب
←	السابقة جميعها،		الثقافات الشعبية	Examples of
	الموسيقى	←	الأغاني المتكررة،	Toys
	الصاخبة (روك)،	←	ألعاب الكلمات،	
←	الموسيقى	←	ألعاب الأصابع،	
←	الإيقاعية،	←	الأغاني التفاعلية	
←	الفرق الغنائية	←	القصص المسجلة	
←	الموسيقية		الأشرطة	
	الكتب المسجلة	←	البسيطة، الأقراص	
	على أشرطة	←	المدمجة، الراديو،	
	مشغلات		الميكرفونات،	
	الأقراص		الأقراص والأشرطة	
	المدمجة،		الفارغة	
	سماعات الرأس،		الآلات المقسيقية،	
	أزياء الرقصات		مثل صندوق	
	التمثيلية		الموسيقى بذراع	
	المواقف		التشغيل	
	الكوميدية، أشرطة		العروض التليفزيونية	
	الموسيقى، والأداء		الشعبية مثل عروض	
	الموسيقي الحي.		ديزني، أفلام	
			الكارتون	

♦ الآلات الموسيقية MUSICAL INSTRUMENTS

الموسيقى جزء لا يتجزأ من حياة البشر، ويعتقد أن الموسيقى والخبرات الموسيقية، تعزز النمو البدني، والتطور النفسي للأطفال من خلال الاستجابة والتفاعل مع الموسيقى. ويعتقد أن مهارات التعلم التي يتم تطويرها مع الأداء الموسيقي تنتقل إلى أنواع أخرى من التعلم. ويمكن تعليم الأطفال ضبط النفس من خلال الممارسة، وبناء الثقة بالنفس. الآلات الموسيقية الإيقاعية مناسبة للأطفال من الأعمار جميعهم.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص الآتية،عند تحديد السن الملائم للتعامل مع الآلات الموسيقية.

Cause & Effect	السبب / النتيجة
Materials	المواد
Size of Parts	حجم الأجزاء
Number of Parts	عدد الأجزاء

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللُّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع الآلات الموسيقية المناسبة، وكيف يتعامل معها الأطفال من مختلف الفئات العمرية.

من الميلاد إلى 3 شهور:

يستمتع الأطفال بالموسيقى من مختلف الأعمار. وغالبا ما يتعلم الأطفال الرضع الأقل من 4 شهور من خلال ردود أفعالهم. ويبدأ الرضع بين 3 إلى 4 شهور في الوصول إلى الأشياء والقبض عليها. وعندا يمسك الرضع اللُّعب، يتعاملون معها يدوياً وعن طريق الفم. ويكون تركيز الرضع البصري حوالي 8 بوصة من وجوههم. وتظهر الأبحاث أن الرضع يمكنهم التمييز بين اللونين الأحمر والأخضر، وذلك في حوالي شهرين من العمر. وتعمل مستقبلات اللون جميعها في العين. وحوالي 3 شهور، يفضل الرضع الأحمر، والأصفر، والأزرق والأخضر، ونماذج المجسمات، ويمكنهم رؤية الأشياء على بعد أمتار عدة.

الآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة هي الدلايات، والخشاخيش، الأجراس التي تصدر أصواتاً عند هزها، والآلات التي يمكن ربطها حول المعصم أو الكاحل للأطفال الذين لايمكنهم مسك الآلات. واللُّعب الموسيقية التي تصدر صوتاً عند ركلها مناسبة أيضاً لتلك الفئة. ومع الاقتراب من عمر 4 أشهر، يمكن للرضع مسك الدفوف الصغيرة، والدلايات، والخشاخيش والأجراس باليد. والآلات الموسيقية الصغيرة هي المناسبة بما يكفي للتعامل معها من قبل تلك الفئة. وتكون أيضا مستديرة الحواف، قوية، قابلة للغسل. ويجب أن تكون ذات ألوان زاهية، وتباين لوني عالي لمساعدة الأطفال الرضع على رؤيتها، وإدراك العلاقات بين السبب والنتيجة على سبيل المثال (يرن الجرس عندما يتم هزة باليد). العناصر الحسية هنا ليست الصوت العالي جداً، أو المندفع أو المفاجئ، وغير ذلك فإن أدوات الإيقاع هي الأنسب لتلك الفئة. أجهزة الموسيقى المتنقلة، والموسيقى المصاحبة للتدريبات الحركية مناسبة أيضاً. راجع (الاستكشاف المبكر / ممارسة اللعب: المرايا، اللُّعب النقالة واليدويات، االلُّعب الحركية).

من 4 إلى 7 أشهر:

في هذه المرحلة يحدث تحسن في الأداء الحركي،وردود الأفعال الموجهة نحو هدف. ويتعامل معظم الرضع الآن بنشاط مع بيئاتهم، وتكرار الأفعال التي تشمل أشياء من البيئة.

ومعظمهم يتعاملون يدوياً مع اللُّعب. وأيضاً التعاملات الفمية مميزة جداً لتلك الفئة، وهناك فروق فردية بين الأطفال في العامل الفمي مع الأشياء. ويمكنهم الجلوس من غير دعم حوالي 6 أشهر.

الآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة، تشمل الدلايات، الخشاخيش، الأجراس، اللُّعب التي تصدر صوتاً وضوئاً عند هزها، والدفوف الصغيرة التي تناسب قبضة الصغار، وتكون خفيفة بما يكفي للتعامل معها، بالإضافة إلى حواف مستديرة، وقوية، وقابلة للغسيل. كما يمكن أن تكون ذات ألوان ذاهية، وذات تباين لوني عالي، لمساعدة الرضع على تمييزها والتعامل معها. العلاقات بين السبب والنتيجة بسيطة مثل (الخشاخيش تصدر صوتاً عند هزها)، العناصر الحاسية بعيدة عن الأصوات العالية، المفاجئة، الفرقعة، ليست لامعة، وغير ذلك فإن الأدوات الإيقاعية هي الأنسب لتلك الفئة. في حوالي 5 أشهر من العمر، اللُّعب الموسيقية النقالة، والحركية لم تعد مناسبة لتلك الفئة، لأنه يمكنهم دفعها بأيديهم، وركبتيهم. راجع (الاستكشاف المبكر / ممارسة اللعب: المرايا، اللُّعب النقالة واليدويات، اللُّعب الحركية). الأطفال في تلك الفئة أيضاً مهتمون باللُّعب التفاعلية، واللُّعب الذكية، التي تتوافر فيها السمات الموسيقية. راجع (اللُّعب الأكاديمية/ التعليمية).

من 8 إلى 11 شهراً:

تزايدة قدرة تلك الفئة على التنقل - والحركة السريعة، والزحف، والتجوال، والمشي. وتصبح تصرفاتهم وسلوكهم أكثر وضوحاً. وبسبب تلك الزيادة في النمو المعرفي والبدني، فإنهم يبدؤون في فهم العلاقات البسيطة بين السبب والنتيجة. والمهارات الحركية، تسير جنباً إلى جنب مع المهارات المعرفية، لفهم العلاقات البسيطة بين السبب والنتيجة، مما يجعل الآلات الموسيقية جذابة جداً لتلك الفئة. ويمكن لأطفال تلك الفئة حمل شيئين بكلتا اليدين مرة واحدة، ولكنهم غير قادرين على إجراء تناسق حركي بين مختلف الأطراف. وهم يمارسون المهارات الحركية المختلفة مثل القبض، المسك، الدفع، السحب، الضغط، الربت، التكديس، والهز، ويمكن توفير اللات الموسيقية التي تتناسب مع تلك الخصائص. وما زالت التعاملات الفمية مميزة لتلك الفئة مع وجود فروق فردية بين الأطفال.

خصائص الآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة هي نفسها المناسبة للفئة السابقة، حيث إن اللُّعب النقالة ليست مناسبة لتلك الفئة. الآلات المناسبة لتلك الفئة تشمل الدلايات التي تحدث صوتاً عند هزها باليد، والأجراس، اللُّعب التي تصدر صوتاً وضوءاً عند هزها

أو ركلها، والدفوف الصـغيرة المناسبة لقبضة الصغار.وهم أيضاً مهتمون باللُّعب التفاعلية، واللُّعب الذكية التي تتوافر فيها السمات الموسيقية. راجع (اللُّعب التعليمية /الأكاديمية).

من 12 إلى 18 شهراً:

يـزداد الفضـول وحب الأسـتطلاع لـدى الدارجين من تلـك الفئة، ويدعـم ذلك تزايد قدراتهم على المشـي. وبسـبب ذلك يبدأ الصـغار في انتقاء لُعبهم بأنفسهم، بدلاً من اللَّعب بلُعب توضع في متناول يدهم. وعلى الرغم من أنهم أصبحوا أكثر مهارة في حركة القدمين، إلا أنهم لا يزالون غير مسـتقرين على أقدامهم، وكثيراً ما يفقدون توازنهم. ويزداد تحسـن مهاراتهم الحركية، ويصبحون أكثر قدرة على القبض على الأشياء وتركها، والدفع، والسحب، والضـغط، والربت، والدس، والهز. كما يمكنهم التفـاف، والدوران، والتزحلق، وتدوير ذراع تشـغيل لُعبة. وهم أكثر توسعاً في اكتشاف العالم بحواسهم: السمع،البصر، الشم، التذوق، اللمس. وتشـمل التطورات الموسيقية للأطفال تحريك أجسـامهم مع الموسيقى، العزف على الآلات الموسـيقية بطرائق استكشـافية / وظيفية. وتشـمل الآلات الموسـيقية المناسـبة لتلك الفئة، الدلايات والخشاخيش المحمولة باليد، الأجراس، اللُّعب التي تصدر صوتاً وضوءاً عند هزها أو ركلها، الدفوف الصـغيرة المناسبة لقبضة الصـغار، والخفيفة ومستديرة الحواف والقوية، والقابلة للغسـل. العلاقة بين السبب والنتيجة بسيطة، العناصر الحاسية بعيدة عن الأصـوات العالية، المفاجئة، الفرقعة، ليست لامعه، وغير ذلك. فإن الآلات الإيقاعية مناسبة لتلك الفئة. وهم مهتمون جداً باللُّعب التفاعلية، واللُّعب الذكية ذات السمات الموسيقية.راجع (اللُّعـب التعليمية/ الأكاديمية). فضـلاً عن الأدوات الموسـيقية التي يسـتخدمونها بطرائق وظيفـية/ استكشافية مثل دق الطبول.

من 19 إلى 23 شهراً:

لا يـزال لـدى أطفال تلك الفئة الفضـول وحب الاستكشـاف. ويظهـر التفكير الرمزي، والتمثيلـي في هذه المرحلة.وتلك المرحلة هي مرحلة نشـاط حركي كبير، واكتسـاب مهارات حركية جديدة نتيجة لتطورهم الحركي.ولقد أصـبحوا أكثر اتزاناً واسـتقراراً في المشـي، واكتشـفوا مهارات بدنية جديدة مثـل الاتزان، القفز،الجري، وقدراتهم الحركية أصـبحت أكثر مهارة. وبداية ظهور اللَّعب الاجتماعي، ويصـبحون أكثر مهارة في التواصل مع بعضهم البعضـ، والبدء فـي اللَّعب جنباً إلى جنب، ومع بعضـهم البعض. وبصـفة إجمالية، أصـبح لديهم تناسق حركي. الآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة هي نفسها الموضحة للفئة السابقة.

وتستخدم الأدوات أيضاً بطرائق وظيفية/ استكشافية (صوت الدقات) مثل الطبلة drums or bongos.

عامان:

الموسيقى مرتبطة بالمهارات المعرفية للأطفال جميعهم. وفي عمر عامين الموسيقى جزء لا يتجزأ من الحركة. ويقوم أطفال تلك الفئة بردود أفعال حركية مع الموسيقى، فيحركون أجسادهم، ويتمايلون مع الموسيقى. وهم مهتمون بالأصوات الموسيقية المختلفة، ويمكنهم إدراك التغيرات في الصوت، وتمييز الألحان البسيطة. ويحبون الغناء، وتكرار الأغاني المفضلة لديهم. كما يستمتعون بالآلات الإيقاعية، وبسبب تحسن مهاراتهم اليدوية، فمجموعة الآلات الموسيقية الإيقاعية مناسبة لهم، بما في ذلك أدوات الموسيقى كالأبواق، الطبول، الصفارات. والآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة هي الصغيرة، الخفيفة، مستديرة الحواف، القوية، القابلة للغسيل. العناصر الحاسية للآلات هنا أصوات عالية، براقة لامعة وغير ذلك. إنهم يدركون العلاقات البسيطة بين السبب والنتيجة. والآلات الإيقاعية هي الأنسب لتلك الفئة، ولقد اكتسب الأطفال أيضاً القدرة على التعامل مع آلات الأبواق، والصفارات. كما يمكنهم إحداث تأثيرات في مختلف الآلات، فهم يدقون الدفوف، ويقرعون الأجراس، والطبول (دق، قرع)، والمثلث والعصي، وآلات الموسيقى مثل الصفارات والأبواق.

3 سنوات:

يتعلم أطفال ما قبل المدرسة من خلال الحركة، وزيادة المهارات الحركية. كما يمكنهم هز الآلات الموسيقية وطرقها، وهم يفضلون الإيقاعات السريعة أكثر من البطيئة. ويمكنهم الشعور بالحالة المزاجية للمقطوعة الموسيقية، كما يمكنهم غناء أغانٍ بسيطة بسبب ضعف المدى الصوتي لهم، ويكررون الأغاني. الآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة، هي الملائمة لحجمهم، وذات حواف مستديرة. العناصر متعددة الحواس، والعلاقات بين السببب والنتيجة جذابة جدا لتلك الفئة. وتشمل الأدوات الموسيقية ما يمكنهم استخدامه بفاعلية، ويحدث تأثيرات عليها فهم يدقون الدفوف، ويقرعون الأجراس، والطبول (دق، قرع)، والمثلث والعصي، وآلات الموسيقى مثل الصفارات والأبواق.

4 إلى 5 سنوات:

يبدأ أطفال 4: 5 سنوات في تلقي دروس الموسيقى. ويمكن لأطفال 4 سنوات نسخ

أنماط لحنية بسيطة، وأداء إيقاع ثابت وهو يتحرك، أو يمشي، ويمكنه الغناء مع الأخرين، وتقليد الأغاني البسيطة، واللّعب على الآلات الموسيقية إيقاعات بسيطة. ومعظم أطفال 5 سنوات يستخدمون الآلات الموسيقية الإبداعية، ويمكنهم التعرف على الألحان وتكرارها، ويستخدمون مفردات بشكل أوسع، ويمكنهم تكرار الكلمات الإيقاعية (المسجوعة)، والحفاظ على إيقاع ثابت وهو يتحرك، والتعبير عن الأفكار الموسيقية بالعديد من الطرائق المختلفة، ويشاركون في الارتجال الموسيقى، ومع ذلك لايمكنه الأداء بإنسجام تام مع الموسيقى حتى الآن. والأطفال في تلك المرحلة يفضلون مستوى عالياً من التفاصيل الواقعية. والآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة، هي المناسبة لحجمهم، ومستديرة الحواف، وقوية. العناصر متعددة الحواس، وعلاقات السبب والنتيجة جذابة جدا لتلك الفئة. كما أنهم يفضلون الآلات الموسيقية الخاصة بالكبار أكثر من تلك المصنوعة من البلاستيك. وتشمل الآلات الموسيقية التي يمكن استخدامها مع هؤلاء الأطفال، تلك التي تحدث تأثيرات مختلفة مثل الصنوج، الخشاخيش، الدفوف، الطبلة، الدفوف بأنواعها، الأجراس، المثلث والعصا، الاكسليفون، والآلات بلوحات المفاتيح، البيانو، صناديق الموسيقى، الأشرطة، التسجيلات، الأقراص المدمجة. راجع (ألعاب الوسائط: المعدات السمعية والبصرية).

من 6 إلى 8 سنوات:

تكون لدى تلك الفئة القدرة على التمييز الإيقاعي، وهم أفضل في تذكر الألحان من الأطفال الأصغر سناً. ويمكنهم قراءة الموسيقى عندما يطلب منهم ذلك، ويفضلون استخدام الآلات الحقيقية، ويظهرون اهتماماً بدروس الموسيقى، ويمكنهم الغناء في مجموعات. وفي حوالي 8 سنوات يطورون قدرتهم في الحفاظ على الإيقاع الموسيقى (الهارموني)، والبدء في إنشاء الأشكال الموسيقية من خلال الارتجال. والأطفال في تلك السن يفضلون مستوى عالياً من الواقعية. والآلات الموسيقية المناسبة لتلك الفئة، هي المناسبة لحجمهم ويمكنهم التعامل معها. ويفضلون الآلات العالية الجودة الخاصة بالكبار، وتشمل الآلات الموسيقية المناسبة لهم الهزازات بأنواعها، والمراكش، والكاستنيت، والصنوج، والدفوف، والأجراس، والطبول، والمثلث والعصا، الإكسليفون، آلات لوحات المفاتيح البيانو. وهم أيضا لديهم القدرة على العزف على الآلات الأكثر تعقيداً مثل القيثارة، والناي، والكمان، والأبواق، والهارمونيكا. وأطفال تلك المرحلة يستمتعون بالصندوق الموسيقى ذي ذراع العمل، والأشرطة، والتسجيلات، والأقراص المدمجة. راجع (لعب الوسائط: المعدات السمعية البصرية).

9 إلى 12 سنة:

أطفـال تلك الفئة قـادرون على تمييز الإيقاعـات الحنية، وجيدون فـي تذكر الألحان. ويمكنهم قراءة الموسـيقى بصـفة عامة، ويفضـلون العزف علـى الآلات الحقيقية، ويمكنهم أخذ دروس رسمية فـي الموسيقى، والغنـاء فـي مجموعات، والارتجال الموسيقى، والحفاظ على انسـجام الأنغام. وهم يفضـلون آلات الكبار ،ويمكنهم اسـتخدام مجموعة كبيرة من الآلات الموسـيقية ،مثل الصـنوج، والهزازات بأنواعها المختلفـة المراكش، والكاسـتنيت، والدفوف، والطبول، والأجراس، والمثلث والعصا ، والأكسليفون، ولوحة مفاتيح البيانو، وهم قادرون على اسـتخدام آلات أكثر تعقيداً مثل القيثارة، والناي، والكمان، والأبواق، والهارمونيكا. وأطفال تلك المرحلة يسـتمتعون بالصـندوق الموسـيقى ذي ذراع العمل، والأشـرطة، والتسـجيلات، والأقراص المدمجة. راجع (لعب الوسائط: المعدات السمعية البصرية).

جدول (10) الآلات الموسيقية MUSICAL INSTRUMENTS

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
حجم الأجزاء* Size of Parts	صغيرة كفاية ليستطيع التعامل معها يدوياً، والقبض عليها	←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة، حواف غير حادة	←	←
عدد الأجزاء، Number of Parts	عدد قليل (أقل من 3)	←	←
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد *Materials	خفيفة، قوية،لينة، قابلة للغسيل	←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	القدرة على المسك (القبض على)	← تأثر بين العين واليد قادر على الجلوس من غير مساعدة	قادر على التنقل (الزحف، التجوال، الإسراع، المشي) يمسك & يصافح يمارس مهارات حركية (يمسك، يضغط، يدفع، يسحب، يدس، يهز)

اللون / التباين Color/Contrast	يفضلون الألوان المشرقة، وتباين لوني عالي	←	←
السبب والنتيجة* Cause & Effect	علاقات بسيطة واضحة للسبب والنتيجة	←	← بداية فهم علاقات بسيطة للسبب والنتيجة
العناصر الحاسية Sensory Elements	سمعي، بصري، يدوي	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	يري العناصر متعددة الحواس جذابة جداً يكتشف الأشياء باليد والفم يستمتع بالموسيقى يتعلم من خلال ردود الأفعال قادر على الوصول إلى الأشياء ومسكها حوالي 3شهور يري الاشياء على بعد 8 بوصة من وجهة، وبنهاية تلك الفترة يشاهد لأمتار قليلة عدة	← ← ← ← ← لعب بمقابض يدوية يزداد اهتمامة بالاشياء الموجودة في محيط بيئتة	← ← ← يمكنه حمل شيئين بكلتا يديه، ولكنه غير قادر على إحداث اتزان بينهم

أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	لُعب موسيقية متحركة معلقة في مهد الطفل (شاهد اللعب الاستكشافية، وممارسة اللعب) الدلايات، الخشاخيش باليد، الربط في الكاحل والمعصم المعصم، الكاحل & أجراس باليد المعصم والكاحل & خشاخيش باليد الدفوف الصغيرة التي تصدر ضوء آلات موسيقية تحدث صوتا عند ركلها	متحركة عند 5 شهور خشاخيش، دلايات أجراس أنابيب معدنية تصدر أصوات دفوف مضيئة صغيرة موسيقى تفاعلية، لُعب ذكية، راجع (اللعب التعليمية/ الأكاديمية)	← ← ← ← ←

جدول (11) الآلات الموسيقية MUSICAL INSTRUMENTS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12إلى 18 شهر	من19 : 23شهر	عامان
حجم الأجزاء* Size of Parts	آلات صغيرة بما يكفي للتعامل اليدوي	←	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة، ناعمة الحواف	←	←
عدد الأجزاء* Number of Parts	عدد قليل من الأجزاء	←	←
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials	خفيفة الوزن، لينة، قوية، قابلة للغسيل	←	←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	زيادة مهارة المشي زيادة التناسق الحركي (التحكم، والسيطرة، المسك، الدفع، السحب، الضغط، الربت، الهز، الالتفاف، الدس، الدوران، الإنزلاق)	← ←	← ← يستطيع تحريك أصابعه بشكل مستقل كل بمفرده

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12إلى 18 شهر	من19 : 23شهر	عامان
اللون / التباين Color/Contrast	تباين لوني عالي	←	كل الألوان
السبب والنتيجة* Cause & Effect	وضوح علاقات السبب والنتيجة	←	←
العناصر الحاسية Sensory Elements	سمعي، مرئي، يدوي	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	يرى العناصر متعددة الحواس جذابة جداً يكتشف الأشياء باليد والفم زيادة الفضول وحب الاستكشاف يبدأ اختيار لعبه بنفسه يستخدم كل حواسة لاستكشاف العالم: البصر، السمع، اللمس، التذوق، الشم لعب استكشافي/ وظيفي بالآلات الموسيقية يمكنه تحريك جسدة مع الموسيقى	← ← يختار لعبة بنفسه ← ← ← ← ←	← ترتبط الموسيقي بالمهارات المعرفية الأخرى الموسيقى جزء لايتجزأ من الحركة يهتم بالأصوات الموسيقية المختلفة ويتعامل مع الالات الموسيقية يستطيع إدراك التغير في حجم الصوت يستطيع التعرف على ألحان بسيطة يمكن غناء عبارات غنائي ← يكرر أغانيه المفضلة يستمتع بإيقاع الآلات

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12إلى 18 شهر	من19 : 23شهر	عامان
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	الخشاخيش، الدلايات الأجراس الأنابيب المعدنية التي تصدر أصواتا بالطرائق عليها دفوف مضيئة صغيرة موسيقى تفاعلية، لُعب ذكية. راجع (اللعب التعليمي، الأكاديمي: اللُّعب الذكية، البرامج التعليمية) الطبول (الدرامز، البونجز)	← ← ← ← ← ←	← ← ← ← ← الدفوف المثلثات عصا الإيقاع حداثة الآلات الموسيقية (الأبواق، الصفارات)

جدول (12) الآلات الموسيقية MUSICAL INSTRUMENTS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
حجم الأجزاء* Size of Parts	مناسب لحجم اليد كل شيء ما عدا الكبيرة جداً القابلة للحمل والنقل	← ←	كل الأحجام	←
شكل الأجزاء Shape of Parts	مستديرة، ناعمة الحواف	←	متنوعة	←
عدد الأجزاء* Number of Parts	متوسط	←	←	←
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/ Loose Parts				
المواد *Materials	الخفيفة، القوية	←	← يفضلون الآلات الجيدة المناسبة للكبار	← ←

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	تحسن التناسق بين العين واليد يستطيع تحريك أصابعة بشكل مستقل عن بعضها البعض	← يستخدم قبضة الكبار تناسق حركي جيد	← ←	زيادة التطور الحركي مثل الكبار
اللون / التباين Color/Contrast	تنوع الألوان	←		
السبب والنتيجة* Cause & Effect	وضوح علاقات السبب والنتيجة	←	يمكن أن يفهم تأخر السبب في التأثير	←
العناصر الحاسية Sensory Elements	بصري، سمعي، يدوي	←	←	←
مستويات الواقعية / التفاصيل level of Realism/detail		يفضل درجة عالية من الواقعية	←	←
اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media				
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُّعب التعليمية educational				

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يتعلم من خلال الحركة يمكنه أن يهز، ويضرب على الآلات يحافظ على سرعة الإيقاعات يمكنه أن يستشف الحالة المزاجية للمقطوعة الموسيقية نطاق صوتي محدود يغني أغاني بسيطة يحب تكرار الأغاني	يمكنه أخذ دروس في الموسيقى يمكنه تحقيق التناسق بين العضلات الكبيرة والصغيرة يمكنه نسخ أنماط إيقاعية بسيطة يمكنه أن يؤدي حركات إيقاعية ثابنه وهو يتحرك أو يمشي يمكنه الغناء مع الآخرين يمكنه محاكاة أغاني بسيطة يمكنه التعامل مع الآلات الموسيقية، موسيقى بسيطة 5 سنوات يستطيع استخدام الآلات التفاعلية 5 سنوات يستطيع التعرف على الألحان & إعادة انتاجها 5سنوات يمتلكون مزيد من المفردات لغوية 5 سنوات يمكنه قراءة الكلمات الإيقاعية 5 سنوات يمكنه الحفاظ على دقات ثابتة وهو يتحرك 5 سنوات يستطيع التعبير عن الأفكار الموسيقية بطرائق مختلفة 5 سنوات يشاركون في الارتجال الموسيقى 5 سنوات لا يمكنه الحفاظ على انسجام الإيقاع حتى الآن	التمييز الإيقاعي يتذكر الأنغام بشكل أفضل من الأصغر سنا يستطيع قراءة الموسيقى العزف على آلات حقيقة الاهتمام الرسمي بدروس الموسيقى يمكنه الغناء في مجموعة 8 سنوات يبتكر نماذج موسيقية عن طريق الارتجال 8 سنوات قادر على الحفاظ على انسجام النغمات (الهارموني)	← جيد في تذكر الألحان يقرا الموسيقى بشكل جيد ← يأخذ دروساً رسمية في الموسيقى يغني في مجموعة يواصل الارتجال الموسيقى الحفاظ على انسجام النغمات (الهارموني)

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8سنوات	من 9: 12سنة
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	الخشاخيش، الدلايات الأجراس الأنابيب المعدنية الدفوف المضيئة الصغيرة الموسيقى التفاعلية، اللُعب الذكية. راجع (اللّعب التعليمي، الأكاديمي: اللُعب الذكية، البرامج التعليمية) الطبول الدفوف المثلثات العصا الإيقاعية حداثة الآلات الموسيقية (الأبواق، الصفارات)	الأمثلة جميعها فـي الفئة السابقة. الصنوج الأكسليفون لوحة المفاتيح البيانو صناديق الموسيقى بذراع التشغيل الأشرطة، التسجيلات، الأقراص المدمجة. راجع (لعب الوسائط: المعدات السمعية البصرية)	الأمثلة جميعها في الفئة السابقة. القيثارة بضرب على وتر واحد القيثارة البرتغالية الفلوت الفيولين البوق الهارمونيكا	الأمثلة جميعها فـي الفئة السابقة

♦ صور للّعب الواردة في الفصل الثاني

Arts & Crafts	
أقلام تلوين حجم كبير ومؤشر Large size crayons and markers	ورق كبير الحجم أو ورق للتشكيل Large size art or construction paper

حوامل ألواح Easels	Large beads on حبات كبيرة في سلسلة shoelace string
ألوان جواش «تمبرا» غير سامة و فرش كبيرة Non-toxic tempera paint and largebrushes	مقصات ذات نهايات حادة Blunt-end scissors
Finger painting دهانات أصابع	
الطين أو لعب العجائن Clay or play dough	

حبات المسبحة Pop beads	Chalk, Chalkboard السبورة والطباشير
شرائط لاصقة ومقصات Pre-gummed paper and scissors	كريات لامعة من الغزل « خيوط صوف» Glitter, yarn, pom-pons
جواش، مؤشر، فرش، أقلام ملونة Crayons, markers, brushes, color pencils	ألوان باستيل « فاتحة» ألوان مائية Pastels, Water colors
كتب تلوين Coloring books	حبات خرز صغيرة، وسلسلة Smaller beads and string

الأدوات اللازمة لأعمال الصلصال Tools for clay work	
أنشطة الحياكة، ومجموعة الأدوات المخصصة لها Sewing activities and kits, Mini looms	
طباعة وأحبار غير سامة Stamps and non-toxic ink	

مجموعات (، مجوهرات، لوحات للزخرفة، الديكور،صابون، سلة، شمع، نماذج) ,Kits (e.g., jewelry, beading, soap, basket	
كاميرن & معدات تصوير Camera and photography equipment	Printing equipment معدات الطباعة
Printing equipment معدات الطباعة	الجص، عجينة الورق Plaster of Paris and papier-mâché
الجبص، عجينة الورق Plaster of Paris and papier-mâché	Balloons بالونات

بالونات Balloons	بالونات Balloons
الأعمال الجلدية والأدوات Leatherwork and tools	النحت،التجليد، قوالب الطباعة، تجفيف الزهور، خطوط يديوية، رسم تخطيطي Carving, ,Bookbinding, Block printing Flower pressing, Calligraphy, Sketching
النحت،التجليد، قوالب الطباعة، تجفيف الزهور، خطوط يديوية، رسم تخطيطي ,Carving, Bookbinding, Block printing Flower pressing, Calligraphy, Sketching	

التطريز، الحياكة بالابرة، حياكة بالعقد، التطريز بالإبرة، ماكينة الخياطة Crochet, Embroidery, Knitting, Needlepoint, Sewing machines	
Puppetry, Doll- صنع العرائس & الدمي making	
Metal working أشغال المعادن	Mosaic, عجينة السيراميك والفسيفساء Ceramic
Mosaic, Ceramic عجينة والفسيفساء	

المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment	
الأشرطة السمعية والأقراص المدمجة، مع أغاني الأطفال الخفيفة ذات القوافي أو السجع. Audio Tapes/CDs of Lullabies or Nursery Rhymes	
أفلام الأطفال Children's Movies	
مشغل شرائط الأطفال Children's Tape Players	
الأدوات الموسيقية Music Boxes	أقراص مضغوطة للتشغيل &سماعات تثبت على الأذن Portable CD Players & Headphones

أغاني، اللّعب بالكلمات، اللّعب بالأشكال Silly Songs/Word Plays/Finger Plays	Public Television العروض التليفزيونية الشعبية Shows
Musical Instruments الآلات الموسيقية	
المعصم والكاحل و جلاجل أو مراكش باليد Wrist, ankle, and hand-held rattles	Small, light الدفوف الصغيرة الخفيفة tambourines
الدفوف، الطبلة ، طبلة برميلية Drums, Bongos, Tambourines	المعصم والكاحل وأجراس باليد Wrist, ankle, and hand-held bells
	الدفوف، الطبلة ، طبلة برميلية Drums, Bongos, Tambourines

المعصم والكاحل، مجموعة الأجراس باليد (أجراس على شكل أنابيب معدنية رنانة مختلفة الأطوال) Wrist, ankle, and hand-held chimes	قوالب (المثلث والعصا، العصا الإيقاعية، الصنج النحاسية) ,(Blocks (scraping and tapping Triangles, Rhythm sticks, Cymbals
قوالب (المثلث والعصا، العصا الإيقاعية، الصنج النحاسية) ,(Blocks (scraping and tapping Triangles, Rhythm sticks, Cymbals	
الأكسليفون، البيانو، (الأورج ، الأكورديون) Xylophones, Keyboards, Pianos	
	صندوق الموسيقى (يعمل بالزنبرك) Wind-up music boxes

القيثارة، الكمان، الهارب Ukulele, Violin, Autoharp	
الهرمونيكا، الأبواق Horns, Harmonica	
الفلوت Flute	

الفصل الثالث عشر

13

الألعاب التعليمية والأكاديمية

- الكتب
- اللُّعب التعليمية
- اللُّعب الذكية والبرامج التعليمية

♦ الألعاب التعليمية والأكاديمية
EDUCATIONAL & ACADEMIC PLAY

يمكن تعزيز النمو المعرفي للأطفال، من خلال مختلف وسائط الإعلام، ولا سيما لعب الأطفال بهدف الكسب المعرفي. ويتضمن اللعب التعليمي والأكاديمي، الكتب، ومجموعة العلوم، ولعب التخمين، وبرامج الكمبيوتر. وتصميم لُعب من هذا النوع يتطلب مستويات محددة من المعارف والمهارات الحركية، لذا فإن معظم هذه اللُّعب موجهة للأطفال منذ 19 شهراً، والأكبر سناً. ومع ذلك قد يرى بعض الآباء أن أطفالهم فوق المتوسط أو متقدمين، أو قد يرغبون في منح أطفالهم السبق على الآخرين. ونتيجة لهذا قد يقدمون اللعب التعليمية والأكاديمية لأطفال في سن أصغر مما هو موضح في هذه المبادئ التوجيهية، حتى ولو كانت غير مناسبة لأطفالهم لأسباب تنموية أو لأسباب الأمن والسلامة.

جدول (1) الكتب Books

الحروف الأبجدية &الأعداد ABC & Number	الألوان Coloring
فصل Chapter	معلومات Information
غطاء من البلاستيك أو القماش Cloth- or Plastic-Covered	تفاعلية Interactive
أغاني أطفال Nursery Rhymes	صور Picture
القوافي / السجع Rhyming	الكتب المجسمة Pop-Up
قصص بسيطة Simple Stories	عن طريق اللمس Tactile

جدول (2) اللُّعب التعليمية Learning Toys

مناظير Binoculars	البطاقات التعليمية Flashcards
مجموعات الكيمياء Chemistry Sets	الحروف والأعداد المغناطيسية Magnetic Letters & Numbers
الأشكال & الألوان Colors & Shapes	لُعب الضغط والتخمين Press & Guess Toys
اللُّعب الإلكترونية Electronic Teacher Toys	مجموعة العلوم Science Sets
ألعاب لوحية Felt Playboards	التليسكوب (منظار مقرب) Telescopes

جدول (3) اللُّعب الذكية & البرامج التعليمية Smart Toys & Educational Software

البرامج الأكاديمية Academic Software	ألعاب الكمبيوتر Computer Games
اليدويات الرقمية Digital Manipulatives	الكائنات التفاعلية Interactive Pets
اتصالات الانترنت Internet Connections	

♦ الكتب BOOKS

تشير الأبحاث بقوة إلى أن نجاح الإنسان في القراءة يتوقف إلى حد كبير على خبراته المبكرة مع الأدب، ولا سيما في المنزل في الفترة الأولى، مرحلة ما قبل المدرسة، والسنوات القليلة الأولى في المدرسة. ما لم يتم تطوير المواقف الإيجابية نحو القراءة خلال السنوات الأولى، فمن المرجح ألا ينمو الطفل وهو محب للقراءة أو مستمتع بها.

الكتب مناسبة للأطفال من معظم الأعمار، ولكن لا يتم استخدامها بشكل مستقل من قبل الأطفال كمصادر المعلومات أو القصص حتى نحو 19 شهراً. قبل ذلك، الكتب بالنسبة إليهم مجرد أشياء في بيئتهم يتعاملون معها عن طريق الفم، أو يمزقونها، أو تعطى لشخص آخر ليحكيها لهم. وتشير الأبحاث الحديثة إلى أن القراءة للأطفال في وقت مبكر من الشهر الأول يمكن أن تكون مفيدة لمهارات الإدراك السمعي، والاتزان العاطفي، وفهم اللغة تطويرها، حيث إن بعض الأبحاث تشجع القراءة للأطفال وهم في رحم أمهاتهم. القراءة مهارة تأتي ثمارها لكل الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من 5 إلى 7 سنوات، لذلك، وحتى هذا الوقت، يتفاعل الأطفال مع الكتب المصورة، عن طريق استكشاف تفاصيل الصورة بصرياً، فهي ليست مقيدة بالكلمات المكتوبة، وغالبا ما نجعل الأصوات تتوافق مع الصور، ونسمي الأشياء، ونختلق القصص.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص الآتية، عند تحديد خصائص السن الملائم للتعامل مع الكتب.

عدد الأجزاء (الصفحات)	(Number of Parts (pages
المواد	Materials
العناصر الحاسية	Sensory Elements
مستوى الواقعية / التفاصيل	Level of Realism/Detail
اللون / درجة التباين	Color/Contrast

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص

تلك اللُّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع الكتب المناسبة، وكيف يتعامل معها الأطفال من مختلف الفئات العمرية. وهذه المواصفات لا تنطبق على الكتب المقروءة للرضع من قبل الآباء والأمهات أو كبار السن، لأن الأطفال في هذه الحالة لا يتعاملون مع الكتب بشكل مباشر أو بأنفسهم. فهذه المواصفات تنطبق فقط على التفاعلات المباشرة بين الأطفال والكتب.

من الميلاد إلى 3 أشهر:

تشجع الأبحاث الحديثة الآباء على التحدث والقراءة لأطفالهم، حتى وهم في رحم أمهاتهم. غير أن هؤلاء الأطفال يفتقرون إلى القدرات المعرفية، والبدنية، والبصرية الضرورية التي تمكنهم من التفاعل مع الكتب.

من 4 إلى 7 شهور:

يبدأ أطفال في هذه الفئة في أداء حركات، وردود أفعال لاإرادية موجهة نحو مفردات بيئته،كما تتحسن قدرات الأطفال على المسك، القبض، والهز، والسحب، والدفع، والتوصل إلى الأشياء، وكل هذه تعد طرائق لتفاعله مع بيئته. وتلك الفئة تتقن القدرة على مسك الأشياء نحو 6 أشهر، وبسبب قدراتهم الناشئة، يمكن إعطاؤهم كتباً. الكتب الملائمة لتلك الفئة قليلة الصفحات (لا تزيد على خمس صفحات) حتى يسهل عليهم تقليب صفحاتها، وأن تكون صفحات مصورة، بكل صفحة صورة بسيطة مألوفة، زاهية الألوان، وذات تباين لوني عالٍ.والرضع يستخدمون المهارات البصرية للمشاركة في اللعب. وتشير الأبحاث إلى أن الرضع يفضلون الألوان الأحمر، والأصفر، والأزرق، والأخضر، وأنماط من المجسمات منذ عمر نحو 3 أشهر.لذلك في حوالي 4 شهر عندما يتم إعطاؤهم كتباً تحتوي على صور ذات الألوان: الأصفر، والأحمر، المشرقة، الزاهية، وقد تكون ذات التناقضات البصرية العالية، جذابة بالنسبة إليهم. ويمكن لهؤلاء الأطفال التعامل مع كتب صغيرة (من 4 إلى 6 بوصة في أي اتجاه) ولكنها كتب لامعه مشرقة، ومتينه. فحالما يتمكن الطفل من الكتب، فمن المحتمل أن يتعامل معها عن طريق فمه. لذلك كتب تلك الفئة يجب أن تكون متينة تتحمل الرطوبة والبلل دون أن تتمزق، مثل تلك المصنوعة من القماش أو البلاستيك غير السام. والكتب المصنوعة من القماش والبلاستيك الخفيفة هي المناسبة للأطفال من 6 شهور والأكبر سناً، قد يكون الورق المقوى ثقيلاً جداً وغير عملي لهؤلاء الأطفال. والمهارات الحركية لتلك الفئة ما زالت ضعيفة لذلك يجب أن تكون كتب الأطفال كبيرة بما يكفي من (6 إلى 8 بوصة) ليتمكنوا من التعامل معها بسهولة. الكتب الناعمة أكثر أماناً لحركة أذرعهم، وأعينهم، ووجوههم.

من 8 إلى 11 شهراً:

يصبح سلوك أطفال تلك الفئة أكثر تحديداً، وتوجيهاً نحو الهدف، نظرا لتطور مهاراتهم الحركية، وزياة قدرتهم على التحكم والسيطرة. مما يمكنه التحول بسهولة بين صفحات الكتب، لكنه قد يفتقر إلى التحكم مما قد يؤدي إلى تمزق الصفحات. والقدرات المعرفية لتلك الفئة تمكنهم من إدارك العلاقات البسيطة بين السبب والنتيجة، وهذا يجعل الكتب التفاعلية جذابة جداً. الكتب ذات الشخصيات المتحركة بداخلها جذابة جداً ومحفزة معرفياً. هؤلاء الأطفال يمكنهم التعامل مع كتب أقل من (6 إلى 8 بوصة) في أي اتجاه. خفيفة الوزن، متينة، قابلة للغسل، لا تزيد على 5 صفحات حتى يمكنه تحويل صفحاتها بسهولة. صور تلك الكتب يجب أن تمثل الأشخاص، والأشياء، والحيوانات المألوفة، لمساعدتهم على التطور اللغوي، وكل صفحة تتضمن شيئاً واحداً، أو عدد قليل من الأشياء. الكتب المصنوعة من القماش، والبلاستيك غير السام، الخفيف، مناسبة لتلك الفئة العمرية، كما يكون الورق المقوى ثقيلاً جداً وغير عملي.

من 12 إلى 18 شهر:

تلك الفئة لديها اهتمامات ناشئة باستكشاف خصائص الأشياء. الكتب التي يتم التعامل معها عن طريق اللمس، تعزز العلاقات البسيطة بين السبب والنتيجة، وتكون جذابة جداً لتلك الفئة، لأنهم يمكنهم التفاعل معها بطرائق غير ممكنة مع الكتب العادية.وهذا أيضاً وقت نمو القدرات اللغوية، والكتب التي تتضمن أغاني، وكلمات مسجوعة، وإيقاعاً صوتياً، وتكرارات مناسبة لتلك الفئة، تساعدهم على تطوير قدراتهم.ويستمتع هؤلاء الأطفال بالنظر في الكتب كنشاط فردي، وهم يفعلون ذلك في كثير من الأحيان، كلما تتاح لهم الفرص للقيام بذلك. والكتب من الورق المقوى، والقماش، والبلاستيك غير السامّ مناسبة لتلك الفئة.ويجب أن تكون ملونة تحتوي على صور بسيطة، تمكن الأطفال من التعرف على العالم من حولهم، مثل القطط، والكلاب، والطيور. الكتب المصورة، والصور البسيطة/ الكتب القصصية البسيطة، وكتب أغاني الأطفال،وكتب الحروف الأبجدية، والآرقام، مناسبة لتلك الفئة.وتتضمن الكتب (5 إلى 7) صفحات بحيث تكون كافية لتلك الفئة.

من 19 إلى 23 شهراً:

خلال تلك الفترة، يتطور فهم الأطفال لكيفية العناية بالكتب. فيمكنهم التنقل بين صفحات الكتاب بعناية، ودون تمزيقها. ويدرك الأطفال أن لتلك الكتب بداية ونهاية،

والصـور لها أعلى وأسفل. وتطور قدراتهم المعرفية يمكّنهم من فهم أن الصور تحكي قصة، وأن ما يقوم به الكبار يسمى قراءة. وهم الآن يشيرون إلى الصور، ويعرفون مسميات الصور المألوفة بكتبهم، ويستمتعون بالإستماع إلى أغاني الأطفال، وتكرارها مع الكبار. لذلك الكتب المصـورة مع القصـص البسـيطة، وأغاني الأطفال ذات الكلمات المسجوعة، وكتب الحروف الأبجديـة، والأرقام مناسـبة لتلك الفئة. الأطفال خلال 19 شـهراً، مسـتعدون للتواصـل مع الكتب عن طريق اللمس ، وأيضـاً مع الكتب ذات صـفحات الورق الثقيلة، وتكون الكتب التي تتضمن (7 إلى 10) صفحات مناسبة لتلك الفئة.

عامان:

أطفال تلك الفئة يحبون الاسـتماع إلى القصـص نفسها مراراً وتكراراً. وهم يحفظونها ويرددونها لأنفسهم في وقت لاحق. والقصص المناسبة لتلك الفئة هي البسيطة التي يمكنهم حفظها بسـهولة. وفي حوالي 30 شـهراً، يبدؤون في طرح أسئلة حول ما يقرأ لهم. ويستمتع أطفال العامين بالصـور البسـيطة، مع تفاصيل قليلة وألوان جذابة واضحة، ومهتمون بشكل خاص بالقوافي، والتكرار. وتحب تلك الفئة النظر في الكتب، ويمكن تقديم كتب لهم تتراوح بين (10 إلى 12) صفحة. الكتب المجسمة (Pop-up) والتي يظهر لهم من خلال صفحاتها شخصـيات وأشياء مجسمة محببة لهم، مناسبة لتلك الفئة العمرية. الصور الملونة الكبيرة، والقصـص المصورة ذات الشخصيات والأحداث المألوفة مناسبة لهم أيضاً لتلك الفئة. كما يسـتمتعون أيضاً بالكتب ذات الصـور المخبئة وراء نوافذ، أو أبواب، وتعزز تلك الكتب مفهوم دوام الأشـياء لديهـم. وفي العامـين الأولين من العمـر، يظهرون وعياً بالكلمـات المطبوعة، ويعرفون أنه هناك أشياء أخرى على الصفحة تظهر مع الصور.

3 سنوات:

تلك الفئة ترغب في الاستماع إلى القصص التي تتعلق بالأحداث المألوفة. ويزداد مدى انتباه تلك الفئة حتى يصـل إلى 20 دقيقة، مما يسمح لهم بالتمتع والاستمتاع إلى القصص عدة مرات، ولكنهم يصـرون على الاسـتماع إليها بالطريقة نفسها في كل مرة. وإذا انحرف القارئ عن المسار الصحيح للقصة فيصححونه. ويريدون إجابات عن أسئلتهم حول أحداث القصة، وتقديم تعليقات، وملاحظات، وتساؤلات مثل «لماذا».

النكتـه أصـبحت أكـثر دقة وتكـراراً، لـذا تكون القصـة المتكـررة جذابة لهـم. هؤلاء الأطفال يسـتمتعون بالنكت، والقصص المضحكة، وروح الدعابة، والأغاني المقفاة، وقصص

العمالقة،وحكايات المغامرات، وقصص الحيوانات، والقصص التي تقدم معلومات، وخاصة الحيوانات التي تتصرف مثل الأشخاص، والقصص التي تعرض الأماكن مثل حديقة الحيوان، ومحطة الإطفاء، وموقف السيارات.وهم يفضلون القصص التي تتضمن أشياء مألوفة مثل الهواتف، الشاحنات، الكلاب، وتلك القصص تساعدهم على إدراك تجاربهم الخاصة.وهم يحبون الصور الغنية بالتفاصيل. ويستمتعون بالقصص الخيالية، على الرغم من أن الخطوط الفاصلة بين الحقيقة والخيال ما تزال غامضة لدى تلك الفئة. يتم تفسير شخصيات القصص كحقيقة، ويمكنهم الشعور بأحداث :حزن، سعادة، غضب. وأطفال 3 سنوات يستمتعون بخلق قصصهم الخاصة، وقراءة الكتب مع الكبار. وهم مهتمون بقصص العنف التي تتضمن الموت، والقتل، والأشياء التي تتحطم، وتسقط، وتنكسر. وهم يحكون القصص التي تصف كيف ضُرب الرجال السيؤون الذين أتوا إلى منزلهم. وتنشأ لديهم شخصية البطل. الأشباح والساحرات موجودة أيضاً في حكاياتهم في بعض الأحيان.

الأطفال في تلك الفئة يميلون إلى وضع علامات في كتبهم. ولذلك كتب التلوين، أو غيرها من الكتب التي تتيح لهم الرسم مناسبة لتلك الفئة. وتتضمن سمات تلك الكتب: رسوم أكثر تعقيداً من المقدمة لأطفال العامين، ومزيداً من الصفحات (10 إلى 15) صفحة، وعدداً قليلاً من الكلمات في كل صفحة. وبصفة عامة، ما زال أطفال تلك الفئة يتميزون بطول النظر، وقدراتهم على الرؤية ما زالت نامية.لذلك سوف يجد هؤلاء الأطفال سهولة أكبر في التعامل مع المطبوعات الكبيرة أكثر من الصغيرة.

من 4 إلى 5 سنوات:

أطفال تلك الفئة يرغبون في الاستماع إلى لقصص مراراً وتكراراً. وتتضمن موضوعات ذات أهمية كبيرة ، مثل « هنا والآن ، وقصص الواقع الحالي، الشعر، والكاريكاتير، وقصص الأعياد والمواسم، والحيوانات ذات الصفات البشرية. يزداد اللعب الدرامي في تلك الفترة، ويظهر في سلوكهم، وفي أنشطة القراءة والكتابة. وهم يستمتعون بالتفاعل مع أقرانهم بقصصهم المفضلة. وتلك القصص تعلمهم الكثير من الكلمات الجديدة، والمعاني، وبالتالي تكون ذات قيمة لهم. والقصص الخيالية مبالغ فيها لأنها غير حقيقية.

أطفال تلك الفئة مثلهم مثل أطفال 3 سنوات يتميزون بطول النظر، وقدراتهم على الرؤية ما زالت نامية. لذا سوف يجد هؤلاء الأطفال سهولة أكبر في التعامل مع المطبوعات الكبيرة أكثر من الصغيرة.

مهارات القراءة والكتابة، مهارات ناشئة في فئة ما قبل المدرسة، ومرحلة رياض الأطفال. االصفحات تحتوي على تراكيب لغوية بسيطة، من 2-4 جمل، مما يسمح للأطفال بمحاولة قراءة بعض الكلمات، مع تحقيق بعض النجاح أحياناً، والإخفاق أحياناً أخرى. وتكفي كتب من حوالي 10 صفحات لبدء القراءة لتلك الفئة.

6 إلى 8 سنوات

عدد الصفحات، وحجم الكتب، ومحتوياتها، تصبح تدريجياً أكثر تعقيداً، مع تزايد إتقان الأطفال للقراءة. وخلال هذه المرحلة يتعلم الأطفال القراءة، مع تزايد الطلاقة اللغوية، وتطور عادات القراءة، وتتضح تفضيلاتهم . وبمجرد اكتساب وإتقان مهارات القراءة والكتابة يبدأ الأطفال بوضع خطواتهم الخاصة للقراءة.

أطفال تلك الفئة لديهم اهتمامات مختلفة بموضوع قراءة القصص، واختياراتهم لها. وتتضح الفروق الفردية بين الأطفال في مهارات القراءة والكتابة، وهم يجدون متعة كبيرة في اختيار الكتب المفضلة لديهم، وأيضاً في اختيار الكتب التي يريدون الاحتفاظ بها. على الرغم من أنهم ما زالوا يستمتعون بالقراءة جنباً إلى جنب مع الكبار.

وما تزال بعض الموضوعات التي يستمتع بها أطفال ما قبل المدرسة ممتعة لأطفال فوق 6 سنوات، مثل الشعر، والقصص الهزلية، والكاريكاتير، والقصص المصورة. ولكن أطفال تلك الفئة لديهم اهتمام جيد بالخيال، وتهيمن عليهم متعة القراءة عن الواقع. ويحبون قصص السحر، والأبطال، والخرفات، والأساطير، والحكايات الشعبية، في حوالي 6 إلى 7 سنوات. وهم يستمتعون بالقصص الواقعية إذا كانت مثيرة ، ومسرحية، ومضحكة. وكما يستمتعون بالكتب التي تدور عن الطبيعة، وعناصر الأرض. ويفضل الأولاد الكتب التي تحتوي على معلومات، ولا سيما المتعلقة بمواضيع العلم.

بمجرد وصول الأطفال إلى 8 سنوات، أصبحو أكثر قدرة على التنقل بين محتويات كتب أكثر تعقيداً، مثل الفهرس، وجدول المحتويات، المصطلحات، والملاحق. أطفال 8، 9 سنوات مهتمين بالكتب التي تتحدث عن المغامرات، والسفر، والعصور القديمة، والجغرافيا، ويجدون المتعة في القصص التي تتحدث عن أشخاص في أماكن بعيدة، أو فترة زمنية بعيدة، والمواضيع الإنسانية مثل النكته، والفكاهة، السير الذاتية، والحكايات الشعبية، الأساطير، وهي جذابة للغاية لأطفال هذه المرحلة وما زالت العناصر الروحانية مثل الحظ، والخرافات أكثر جاذبية للقراءة من قصص السحر، كما أن القصص الفكاهية والهزلية جذابة لتلك الفئة.

من 9 إلى 12 سنة:

معظـم الأطفال اللذين تتراوح أعمارهم بيم 9، 10 سـنوات يفضـلون القـراءة « قراءة شـيء ما». ويفضـل بعض الأطفال قراءات معينة عن حيوان معين مثل الخيول، أو الدلافين، بينمـا أطفـال أخرون قد يهتمون بكاتب معين، أو بالكتب ذات الصـلة بالعروض التليفزيونية أو الأفلام أو المسلسـلات، أو نوع معين من الكتاب مثل أفلام الغرب، الرومانسـيات، الألغاز، الغموض. بغض النظر عن تفضيلها، والتي قد لا تقرأ على الإطلاق، فهي مسألة فروق فردية في أذواقهم. كتب هذه الفئة تشبة إلى حد كبير كتب الكبار، وعادة ما تتكون من فصول عدة، وأكثر من 50 صفحة، ويعتبرون الكتب الصغيرة طفولية، ومملة.

المبـادئ التوجيهية الواردة أدنـاه هي مبادئ عامة، وربما لا تعكس التفضـيلات الفردية جميعها، وتشمل المواضيع المألوفة والشعبية لأطفال من 10 إلى 12 سنة، وتتضمن:

- المغامرة adventure — الاستكشـاف، الحياة الواقعية، القراصنة والإبحار، الرواد، والغرب.
- الخيـال fantasy – الأسـاطير اليونانيـة والرومانيـة، ولكنها ليسـت حكايات الجن .fairy tales
- السـير الحياتيـة، الخيـال التاريخـي biography and historical fiction – الشخصيات الرياضية، رعاة البقر، القراصنة، المستكشفين.
- الأسـرار أو الغموض- التحريـات mysteries - detectives - العمـل / الإثارة، والتشويق لكن دون رعب أو قتل.
- غربي westerns — الرجل الطيب يرتدي قبعة بيضاء، ينقذ الآخرين طوال اليوم.
- الرياضـة sports - قصـص لألعـاب الرياضـية من المدرسـة، التركيـز على العمل الجماعي، واللعب الحر.
- قصـص الحيوان animal stories - معلومات عن الحيوانات البرية والآليفة، ولكن ليست خيالية.
- الاكتشاف العلمي scientific discovery — حياة المخترعين واكتشافاتهم
- المعلومات — كيف تكون الكتب information and how-to-books
- وسـائل الإعـلام media based — القصـص المرتبطة بشخصـيات المشـاهير في العروض التليفزيونية، والأفلام، والفيديو.

جدول (4) الكتب BOOKS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
حجم الأجزاء* Size of Parts		سهلة المسك (4-8) بوصة، لا تزيد عن 6 أو 8 بوصة بأي حال	←
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء* Number of Parts		لا يزيد عن 5 صفحات	←
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد* Materials		خفيفة لكن متينة قابلة للغسيل، تتحمل الرطوبة والبلل دون أن تتمزق قماش، بلاستيك خفيف	← ← ←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required		القدرة على المسك (القبض على) يقلب الصفحات	← تحسن في قدراته الحركية أكثر قدرة على التحكم في أثناء قلب الصفحات بكل سهولة
اللون / التباين* Color/Contrast		ألوان لامعة مشرقة، صور باللون الأصفر، الأحمر صور ذات تباين لوني عالى & أنماط	← ←
السبب والنتيجة Cause & Effect			فهم علاقات بسيطة للسبب والنتيجة، مما يجعل الكتب التفاعلية جذابة، الكتب مع أشياء مجسمة تظهر بفتحها، تحفز النمو المعرفي.
العناصر الحاسية Sensory Elements			

خصائص اللُعبة Toy Characteristics	من 0 إلى 3 شهور	من4 : 7 شهور	8: 11 شهر
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of		صور بسيطة & واضحة تقدم أشياء، حيوانات، شخصيات مألوفة	←
اللُعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك* Relevant Play/ Behavior	يفتقر إلى القدرات المعرفية والجسدية والبصرية اللازمة للتفاعل مع تلك الكتب	تقدم حركي على نحو موجه نحو هدف مثل الوصول إلى شيء، القبض عليه، مسكه، الهز، السحب يستخدم مهاراته البصرية للمشاركة في اللعب مستقبلات اللون الحالي ، يفضلون الأحمر، الأصفر، الأنماط ردود أفعال لا إرادية مهارات حركية ضعيفة، عدم انتظام حركات الذراع	← يفهم علاقات بسيطة للسبب والنتيجة تحكم في القدرات الحركية
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	غير مناسب	كتب مغلفة بالبلاستيك، الفوم كتب من القماش كتب مصورة بسيطة أغاني الأطفال كتب الحروف الأبجدية، الأرقام	← ← ← ← كتب تفاعلية

جدول (5) الكتب BOOKS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء* Number of Parts	كتب تحتوي على (5-7) صفحات	كتب تحتوي على (7-10) صفحات	كتب تحتوي على (10-12) صفحة
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials*	كتب مصنعه من الورق المقوي، البلاستيك، القماش	← صفحات من ورق ثقيل	← ←
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required	تقليب الصفحات: لديه مهارات حركية تمكنه من أداء هذه المهمه	يقلب الصفحات بحرص، ويحرص على عدم تمزيقها	←
اللون / التباين* Color/Contrast	صور ملونة	←	صور ملون كبيرة، مع تفاصيل بسيطة، وألوان واضحة
السبب والنتيجة* Cause & Effect	كتب تفاعلية	←	← كتب التلبيس جذابة للغاية
العناصر الحاسية * Sensory Elements	كتب يتفاعل معها الطفل عن طريق اللمس والاستكشاف، وهي جذابة جداً	← كتب اللمس	يستمتعون بالكتب ذات الصور المخفية وراء نوافذ أو أبواب ← الكتب المجسمة
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of	صور بسيطة & أشياء مألوفة للأطفال	←	←
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من19 : 23 شهر	عامان
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية educational			
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	اهتمامات ناشئة بالجدة & الاكتشاف نمو القدرة اللغوية النظر في الكتب نشاط فردي، وسلوك متزايد لا يقدم تعليقات عن الكلمات المطبوعة	تطور مفهوم الاهتمام بالكتب يدرك أن للكتاب بداية ونهاية، وأن الصور من أعلى إلى اسفل يفهم أن الصور تحكي مايرويه الكبار يسمي الأشياء المألوفة في الكتاب، ويشير إلىها يستمتعون بالاستماع إلى أغاني الأطفال التي يرددونها مع الكبار	يحبون للإستماع لنفس القصص أكثر من مرة، ويتذكروها، ويرددوها لاحقاً. يسألون أسئلة حول القصص يستمتعون بالصور البسيطة، مع تفاصيل قليلة يحبون النظر في كتبهم ← يستمتعون بالكتب المجسمة، الكتب ذات الصور المخبأة تحت نوافذ أو أبواب يظهر وعيا بالكلمة المطبوعة (هناك شئ أخر في الصفحة بمصاحبة الصورة)
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	كتب اللمس، الكتب التفاعلية كتب الأغاني، الأغاني الإيقاعية، التكرار كتب الصور صور بسيطة / كتب قصصية أغاني أطفال كتب بسيطة للحروف الأبجدة والأرقام	← ← ← ← كتب اللمس	← ← ← ← ← قصص يمكن التنبؤ بها كتب مجسمة كتب التلبيس كتب بصور مخبأة

جدول (6) الكتب BOOKS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
حجم الأجزاء Size of Parts				
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء* Number of Parts	من (10 -15) صفحة	حوالي 10 صفحات لتنمية مهارات القراءة	←	كتب تشبة كتب الكبار مكونة من فصول عدة، حوالى 50 صفحة
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials				
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required				
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements	قدرة الأطفال على الإبصار ما زالت نامية، يتميزون ببعد النظر، لذلك يجب أن تكون المطبوعات كبيرةِ لتكون ملائمة لهمـ	←	معيار / حجمـ الطباعة عادي	←
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/ detail	يفضلون الصور المعقدة الغنية بالتفاصيل	←	8 سنوات قادر على استخدام الفهرس، قائمة المحتويات، القاموس، الملاحق	←
اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media				

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
تقليدي / أصالة اللُعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				
اللُعب التعليمية educational				
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يستمتع بالقصص ذات الأحداث والحكايات المألوفة يحب الاستماع للقصص عدة مرات، وبنفي الطريقة في كل مرة يريد إجابات عن تساؤلاته، ويتبادل التعليقات ويسأل لماذا النكتة تصبح مكررة مثل الخيال يحب الصور المعقدة، ويضع علامات في كتبه ما زالت القدرة على الإبصار نامية، ويتميز بطول النظر يخلقون قصصهم الخاصة	يستمتعون بالتفاعل مع القصص ← يفضلون القصص القائمة على الواقع لا الخيال ← ←	مهتم بالكتب من مختلف الموضوعات مهارات القراءة والكتابة أكثر شيوعا متعة كبيرة في انتقاء الكتب من المكتبة يستمتعون بالقراءة مع الكبار 8 سنوات قادر على التنقل مع صفحات الكتاب من خلال قائمة المحتويات، الفهرس، الملاحق، القاموس	← ← ← ← ← معظم أطفال 10 سنوات يفضلون القراءة حول أي شئ قد لا يفضلون قراءة كل شيء يعتبرون الكتب الصغيرة طفولية

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	يستمتع بموضوعات الفكاهة، العمالقة، الحيوانات التي تتصرف مثل البشر، المغامرات، معلومات، أماكن، خيال قصص الفكاهة، الأغاني، الكلمات المسجوعة الكتب المصورة قصص الأحداث أغاني الأطفال كتب التلوين يبتكر قصصه الذاتية	← ← ← ← ← ← ← ← ← ← يستمتع بموضوعات «هنا، الآن» قصص الواقع الحالي، الشعر، القصص المصورة، قصص الأعياد والعطلات، الحيوانات مع تصرفات بشرية قصص تقدم معلومات، تعلم مفاهيم جديدة، مثل معاني الكلمات	يستمتع بموضوعات الشعر، الطرائف، الخيال، أبطال الحكايات والأساطير، السحر، الخرافات، الطبيعة، القصص المثيرة، المسرحية، مضحكة، واقعية، الطبيعة، عناصر الأرض، الحظ والخرافة ويفضل الأولاد كتب المعلومات، ولا سيما العلم 8 - 9 سنوات يستمتعون بكتب الجغرافيا، المغامرات، السفر، الماضي الكتب التي تحكي عن الإنسانية مثل النكت، الفكاهة، السير الذاتية، والشعبية، والأساطير كتب من فصول عدة، روايات المراهقين، والأحداث	← ← ← يستمتع بالموضوعات الآتية: المغامرات، الرياضة، الاكتشافات العلمية، القصص المستمدة من وسائل الإعلام، سلسلة كتب الأطفال المفضلة عن الحيوانات، الكاتب، التليفزيون / الأفلام، الرواية، إلخ ←

♦ اللُّعب التعليمة LEARNING TOYS

القـدرات المعرفية هـي تلك المهارات العقليـة العليا مثل التفكير، وحل المشـكلات، التي يحـاول الإنسـان من خلالها فهـم العالم من حوله، موجـودة منذ الميلاد. النشـاط المعرفي مرتفع بشـكل خاص عن الأطفال الصـغار الذين يتعلمون معلومات جديدة. المعرفة المكتسبة من خلال التجارب الحسـية مع البيئة أولا ثم من خلال التفكير، والتفكير المجرد. ومع ذلك فـإن التعلـم يحدث مبكراً جدا في الأشـهر الأولى من الميلاد، لذا فـإن اللُّعب التعليمية غير ضـرورية، وغير مناسـبة للأطفال حديثي الولادة. وقد يقصـد باللُّعب التعليمية، اللُّعب ذات الأهـداف المحددة أو المقصـودة، أو أنواع محددة من الأهـداف التعليمية. ولذلك تكون لُعب

التعلم مناسبة للأطفال الأكبر سناً، الذين لديهم استعدادات معرفية لمثل هذه العناصر من اللّعب.

ولا يستخدم الأطفال اللُّعب التعليمية من أجل تعلم حقيقي (وهذا يعني، أدوات للحصول على معلومات، أو تعزيز القدرات المعرفية) على مستوى مستقل حتى حوالي 2 إلى 3 سنوات. قبل " اللُّعب التعليمية "، اللُّعب الأكثر ملاءمة للصغار، هي " اللُّعب الاستكشافية " أو " لُعب النشاط "، وبشكل أساسي يتعلم الأطفال عن الأشياء عن طريق حواسهم، وتطور مهاراتهم الحركية،والتعلم عن علاقات السبب والنتيجة. راجع (الاستكشاف المبكر/ ممارسة اللعب: المرايا، المتنقلة واليدويات). لذلك إعطاء لُعب تعليمية حقيقية للأطفال الذين تقل أعمارهم عن عامين غير ملائم؛ لأنهم يفتقرون إلى القدرات الجسدية، والمعرفية، والبصرية اللازمة للتعامل مع اللّعب بطرائق في معظمها مقصودة. لذلك، فإن مناقشة هذه الفئة من اللُّعب يبدأ من عمر عامين. تعلم برامج الكمبيوتر غير مدرج في هذه الفئة الفرعية، وسوف تناقش هذه وغيرها في الفئة الفرعية الآتية، اللُّعب الذكية، والبرامج التعليمية.

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص الآتية، عند تحديد خصائص السن الملائم للتعامل مع اللعُب التعليمية.

مستوى الواقعية / التفاصيل	Level of Realism/Detail
تعليمي	Educational
المواد	Materials

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللّعب، و يتضمن هذا وصفاً لأنواع اللُّعب التعليمية المناسبة، وكيف يتعامل معها الأطفال من مختلف الفئات العمرية.

عامان:

أطفال تلك الفئة لديهم قدرات معرفية، وجسدية تمكّنهم من التفاعل مع اللُّعب التعليمية البسيطة. كما أنهم قادرون على تذكر الأحداث الماضية، ما يصل إلى يوم واحد فقط، و قادرون أيضاً على التركيز على مهمة واحدة، ولفترة زمنية محدودة، ويستمعون ويفهمون ثلاثة اتجاهات في وقت واحد . وتبدأ علاقات السبب والنتيجة تتطور بالكامل

من الشهر 12، لذلك يستفاد من تلك المهارات في أثناء الإنخراط مع اللُّعب. ويمكن لهؤلاء الأطفال استخدام 4 أو 5 كلمات في جمل بسيطة. ويمكنهم أن يتعرفوا ويميزوا الأشياء والصور المألوفة، والاستمتاع بتسمية، ومطابقة الأشياء، والأشكال. وتعزز تلك الأنشطة مهارات التمييز البصري لديهم. كما يمكنهم فهم العلاقات المادية بين الأشياء، مثل معرفة « أن هناك شيء على» أو « تحت» أشياء أخرى. والغرض من استخدام الأرقام، هو عد الاشياء كبداية لتصبح مفهومه، لذا هم الأن قادرون على فهم مفهوم «2». كما بدأ هؤلاء الأطفال في إدراك مفاهيم بسيطة متعلقة بالوقت مثل معرفة أن شيئاً واحداً يأتي تلو الآخر. طرح الأسئلة عموماً في شكل «لماذا» سلوك عالي التردد في تلك الفئة العمرية. اللُّعب الإلكترونية البسيطة، وغيرها من اللُّعب التعليمية، التي تعلم الألوان، والأشكال، والحروف، والأصوات، والأرقام مناسبة لتلك الفئة.

3 سنوات:

أطفال 3 سنوات، مثل أطفال عامين، يطرحون أسئلة «لماذا» الأشياء كما هي. وهم يتقنون بعض القواعد الأساسية للغة، ويمكنهم التحدث بجمل تشمل بحوالي 5 أو 6 كلمات. كما يمكنهم الأن تسمية معظم الأشياء المألوفة بالنسبة إليهم. ويفهمون الآن مفهومي «مختلف»، و «هو نفسه» كما يمكنهم تسمية بعض الألوان بشكل صحيح. ويفهمون مفهوم العد، وربما يعرف أعداداً قليلة. وهي تتضمن اللُّعب التعليمية المناسبة لهم تعليم الألوان، الأشكال، الحروف، الأصوات، الأرقام.

4 إلى 5 سنوات:

أطفال ما قبل المدرسة مستعدون للُّعب التعليمية، والأهداف التعليميةجميعها الخاصة بهم. وتبدأ مهارات القراءة والكتابة في حوالي 5 سنوات. ويفهم هؤلاء الأطفال الطرائق التي يجب استخدامها للتعامل مع اللُّعب التعليمية، ويمكنهم فهم معاني الكلمات المستخدمة (إذا كانت اللُّعب التعليمية إلكترونية) ، ويعرفون كيف يتفاعلون مع اللُّعبة. وتتعلق اللُّعب التعليمية بمختلف مجالات المعرفة المناسبة: الألوان، الحروف، التمييز السمعي، كتابة الحروف، التعرف على الأرقام ، العدد، مطابقة الكميات بالأرقام، الأشكال، المقارنات، الاتجاهات (مفاهيم مثل: أمام / خلف ، فوق/ تحت، داخل / خارج)، التفكير العلمي مثل الفضاء، علم الأحياء. ويمكن لأطفال ما قبل المدرسة التعامل مع الموضوعات التي تحتاج إلى قدرات عقلية مثل حل المشكلات، التساؤلات، الاستمتاع بممارسة قدراتهم الفكرية،

واكتساب حقائق. وتطورت أيضاً مهاراتهم الحركية بشكل جيد، مما جعل من تقديم الأشياء الصغيرة نسبياً، يشكل تحدياً بالنسبة إليهم.

اللُّعب التعليمية المناسبة لتلك الفئة تشمل، لُعب تعلم الألوان، الأشكال، الحروف والأرقام. وهم يستمتعون أيضاً بالمواد العلمية مثل المغناطيس، معدات خلط الألوان، العدسات المكبرة، الكشاف الكهربي، المنشور، ميزان الحرارة، الموازين، سماعة الطبيب، عداد السرعة، عداد المسافات المقطوعة سيراً، البوصلة، نماذج النظام الشمسي، الصخور. بيئات الحيوانات، المجهر أو الميكرسكوب، التلسيكوب، المناظير المقربة، الساعات الشفافة لرؤية حركة التروس، آلات حاسبة بسيطة، عددات،لُعبة الآلة الكاتبة، الطوابع.

من 6 إلى 8 سنوات:

اللُّعب التعليمية لأطفال المرحلة الابتدائية هي نفسها المقدمة لأطفال ما قبل المدرسة. والفرق الوحيد هو في مستوى التعقيد. للأطفال في المرحلة الإبتدائية، ولا سيما في نهاية تلك المرحلة حيث يفضلون اللُّعب التعليمية الواقعية، أكثر من تلك التي تبدو وكأنها لُعب أطفال. ويفضلون التعامل مع الأشياء الواقعية بدلا من النسخ البلاستيكية. وهم مستعدون للُّعب محددة المهارة، بدلا من تلك التي تركز على مفاهيم واسعة يستخدمها أطفال ما قبل المدرسة. وتعد مهارات القراءة والكتابة مهارات ناشئة تعززها اللُّعب وتقويها. ولا يزال أطفال 6 سنوات يحاولون إقامة أساس لمهارات القراءة ولكتابة، معظم أطفال 8، 9 سنوات يستطيعون بطلاقة قراءة محتوى. راجع (اللعب التعليمي/ الأكاديمي: الكتب).

ويشمل نمو مهارات الرياضيات البسيطة لديهم: الإضافة، الطرح في الصفوف الأولى، الضرب، القسمة، الكسور في الصفوف اللاحقة.

أطفال تلك الفئة يمكنهم استخدام مجموعات الكيمياء،التليسكوبات، المناظير أكثر تطوراً. كما أنهم مهتمون بالتشريح، وعناصر البيئة، لذا تكون مجموعة الاكتشاف العلمي التي تسمح لهم بالتشريح والفحص مناسبة جداً لتلك الفئة. ولكن تحت إشراف الكبار وحسب طبيعة المعدات المستخدمة وطبيعة الطفل نفسه، وعلى وجه الخصوص المعدات (مثل حواف حادة، الشفرات، الشرائح، المواد الكيميائية في مجموعة العلوم)، كما يجدون اللُّعب التي تركز على علم الفلك والنظام الشمسي جذابة جداً.

من 9 إلى 12 سنة:

أطفـال تلـك الفئة يتقنون إلى حـد كبير المهارات المقدمـة في الفئة السـابقة. ومعظم تلك الفئة يمكنهم القراءة بطلاقة، وإجراء عمليات الطرح، والإضـافة، الضـرب، القسـمة. وتتزايد مهاراتهم وتقترب من مسـتويات الكبار. ويكون أطفال 9 سـنوات أكثر واقعية، حيث إنهم قادرون على التخطيط، وتحمل المسـؤولية، والوعي الذاتي، والقدرة على المنافسة. وهم مهتمون بأشـياء خارج بيئاتهم،مثل السـير الذاتية الشـعبية، العصـور القديمـة، الثقافات الأخرى، بالإضـافة إلى قدراتهم على التفكير الناقد، والتفكير المستقل. وبالمثل البالغون من العمـر 10 أعـوام، إذ يسـتمتعون بتعلم أشـياء جديدة، تذكر الحقائـق وحفظها. خلال هذا الوقت، يبدأ في وضـع تفضـيلات محددة للموضـوعات، ومـواد القراءة، ويرجـع ذلك إلى الموضوعات التي يجري استكشافها أو بحثها بعمق أكبر في المدرسة. أطفال 11 سنة، يظهر لديهم تفضيلات محددة لبعض المواد دون الأخرى. ويستمر هذا الإتجاه حتى 12 عاماً، وعند هذه النقطة يشـبه تفكيرهم تفكير البالغين. لديهـم القدرة على التعميم، والتنظير، وإجراء التجارب العلمية.

بشكل عام، المواد المناسبة للأطفال من 6 إلى 8 سنوات ما تزال مناسبة لتلك الفئة أيضاً حيث يفضـلون العناصر الواقعية عن تلك التي تشـبة اللُّعب.الآلات الكاتبة ، الآلات الحاسبة مناسبة لهم.

جدول (7) اللُّعب التعليمة LEARNING TOYS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			صغيرة بما يكفي للتعامل اليدوي كأن يمسكها
شكل الأجزاء Shape of Parts			مستديرة، حواف غير حادة
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials*			خفيفة، قوية، قابلة للغسيل

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required			يمكنه الضغط على الأزرار
اللون / التباين Color/Contrast			
السبب والنتيجة Cause & Effect			
العناصر الحاسية Sensory Elements			سمعي، بصري، يدوي
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			
اللُّعب التعليمية *educational			مطابقة الألوان، والأشكال تسمية الأشياء، والأشكال، الصور العلاقات المادية، والزمنية الأساسية بين الأشياء الأعداد الأساسية

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	اهتمامات ناشئة بالجدة & الاكتشاف هو النوع المهيمن على اللعب الاستكشافي	←	لديهم القدرات لمعرفية، والجسدية التي تمكنهم من التعامل مع اللُّعب التعليمية البسيطة يجد العناصر متعددة الحواس جذابة جداً يمكنه تذكر الأحداث الماضية & يركز على المهام، يصل إلى 3 اتجاهات في وقت واحد تطور علاقات السبب والنتيجة يسأل الكثير من الأسئلة «لماذا» يستخدم من 4-5 كلمات في الجملة يمكنهم تحديد وتسمية الأسياء، والأشكال، والصور يفهم علاقات فوق/ تحت يبدأ بفهم الغرض من الأرقام يبدأ يعرف مفهوم 2 يبدأ يدرك مفاهيم الزمن البسيطة مثل بعد
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	راجع اللعب الاستكشافي / ممارسة اللعب: المرايا، المتنقلة & اليدويات	←	لُعب إلكترونية بسيطة لُعب تعليمية مثل التي تعلم الألوان، الأشكال، أسماء الصور/ الأشكال، الحروف، الأصوات، الأرقام ألعاب المطابقة

جدول (8) اللُّعب التعليمة LEARNING TOYS

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	سنوات 4: 5 من	سنوات 6: 8 من	سنة 9: 12 من
حجم الأجزاء Size of Parts				
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials				
متطلبات النمو الحركي Motor Skills Required				
اللون / التباين Color/Contrast				
السبب والنتيجة Cause & Effect				
العناصر الحاسية Sensory Elements				
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/ detail			يفضلون اللُّعب ذات المظهر الحقيقي يفضلون الأشياء الواقعية بدلاً من البلاستيكية	← ←
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media				
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features				

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
اللُّعب التعليمية* educational	مطابقة الأشكال، الألوان ، الصور تسمية الأشكال، الأشياء، الصور، الألوان قواعد النحو الأساسية العلاقات المادية، الزمنية بين الأشياء الأرقام & العد	يفهم مفاهيم اللون، الحروف، التعرف على الصوت، كتابة الحروف والأرقام، يتعرف على الأرقام، مطابقة الكميات، الأشكال، الأعداد، المقارانت، العلوم، الاتجاهات	مستعد للُعب ذات مهارات محددة مثل الرياضيات، القراءة والكتابة مهتم بالاستكشافات العلمية، علم التشريح، الكائنات الحية، الكيمياء، علم الفضاء	معظمهم يقرؤون بطلاقة، يتقنون الرياضيات البسيطة مهارات الكمبيوتر وضع تفضيلات خاصة «الموضوعات التي يفضلها أو ينفر منها» قادر على التفكير الناقد
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	يسأل أسئلة كثيرة «لماذا» يفهم اساسيات القواعد النحوية يستخدم من 5-6 كلمات في الجملة يسمى معظم الأشياء المألوفة، وكذلك الأشكال، الصور، والألوان يفهم الغرض من الأرقام، ويمكنه تسمية القليل منها يدرك مفاهيم مثل مختلف / نفس الشيء	مهارات القراءة تبدأ في 5 سنوات يفهم معاني بعض الكلمات ويستخدمها في اللعب يستخدم قدراته العقلية في حل المشكلات، التساؤلات يستمتع باستخدام قدراته الفكرية في الوصول إلى الحقائق مهاراته الحركية أكثر تطورا	رغبات أكثر تعقيدا& لُعب تعليمية بمظهر واقعي أكثر من البلاستيكية مستعد للُعب تتطلب مهارات محددة مثل القراءة والكتابة، المهارات الحسابية الناشئة	9 سنوات واقعي، يتحمل المسؤولية، لديه ثقة بنفسه، يهتم بالتنافسية، السير الذاتية، العصور القديمة، الثقافات الأخرى 10 سنوات يستمتع بتعلم الموضوعات الجديدة، يحفظ الحقائق جيدا يحدد تفضيلاته للمواضيع الدراسية 11 سنة، تفضيلات محددة للموضوعات 12 سنة، قدرته على التفكير تسبه الكبار أو تتجه نحو البالغين، قادر على التعميم والتنظير قادر على إجراء تجارب علمية

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	سنوات 4: 5 من	سنوات 6: 8 من	سنة 9: 12 من
أمثلة من اللُعب Examples of Toys	لُعب إلكترونية بسيطة لُعب تعليمية، تعلم الألوان، الأشكال، الحروف، الأصوات، الأرقام & العد لُعب المطابقة	⟵ ⟵ المغناطيسية، الكشافات، الموازين ، الساعات الشفافة لرؤية حركة التروس، آلات حاسبة بسيطة، عددات، لُعبة الألة الكاتبة، الطوابع، نماذج للمجموعة الشمسية، البوصلة، مجموعات الصخور، العينات، بيئات الحيوانات التليسكوب، الميكرسكوب، المناظير آلات حاسبة بسيطة لُعبة تؤدي وظية الالة الكاتبة	أمثلة الفئة السابقة جميعها لُعب تعليمية: تعلم القراءة والكتابة، الأعداد، العلوم نماذج علم الفضاء مجموعات العلوم / مجموعة الكيمياء، مجموعة رصد الأحوال الجوية ميكرسكوب بسيط مع شرائح عدة، مع مجموعة ملحقات أدوات قياس مثل المنقلة، البوصلة، المسطرة	أمثلة الفئة السابقة جميعها التاريخ الجغرافيا آلات حاسبة، آلات كاتبة عادية

♦ اللُّعب الذكية، البرمجيات التعليمية

SMART TOYS & EDUCATIONAL SOFTWARE

شهد العقد الماضي نوعاً جديداً من اللُّعب في الأسواق: اللُّعب التفاعلية، الإلكترونية، الكمبيوترية، " الذكية". وقد عززت هذه التكنولوجيا نوعاً جديداً من اللَّعب. اللُّعب الذكية، هي اللُّعب التي يمكن أن تستجيب للمستخدم من خلال إجراءات عدة، إما من خلال الصوت، أو تأثير مرئي، أو حركة. ويكون هذا الخط الجديد من اللُّعب على مستويات مختلفة من التطور، ولكن اللُّعب الذكية أساساً هي التي تستند على رقائق الكمبيوتر. وفي الماضي كانت تعمل تلك اللُّعب بالبطارية البسيطة. اللُّعب الذكية، والبرمجيات التعليمية تتفاعل مع لمستخدم بطرائق أكثر إبداعاً.

القدرات المعرفية، تلك العمليات العقلية العليا مثل التفكير، حل المشكلات موجودة منذ

الميلاد. في البداية يكتسب خبراته، وقدرته على الفهم من التجارب الحسية مع البيئة، ثم في وقت لاحق من خلال التفكير المجرد. ومع ذلك، وعلى الرغم من أن التفكير يبدأ منذ الولادة، فهذا لا يعني أن اللُّعب الذكية، وبرامج الكمبيوتر مناسبة للأطفال حديثي الولادة.

اللُّعب التعليمية، واللُّعب الذكية، والبرمجيات التعليمية، توجه لاستخدامات معينة، وأهداف محددة، وأنواع معينة من الأداء. وهي مناسبة للأطفال الأكبر الذين بلغوا مستوى معيناً من القدرات المعرفية يمكنهم من التعامل مع عناصر تلك اللُّعب.

يفتقر الأطفال أصغر من عامين إلى القدرات المعرفية، والجسدية، والبصرية اللازمة للتفاعل تلك اللُّعب والبرمجيات بطرائق مقصودة، اللُّعب المناسبة لتلك الفئة وصفت في " اللعب الاستكشافي المبكر/ ممارسة اللعب: المرايا، المتنقلة، اليدويات أو الألعاب ذات القواعد وأنشطة اللعب: الكمبيوتر، ألعاب الفيديو).

ينبغي التركيز في المقام الأول على أهمية الخصائص الآتية عند تحديد خصائص السن الملائم للتعامل مع اللعُب الذكية، والبرمجيات التعليمية

Sensory Elements	العناصر الحاسية
Motor Skills Required	متطلبات الهارات الحركية
Educational	تعليمي
Level of Realism/Detail	مستوى الواقعية / التفاصيل
Materials	المواد

ترتيب الخصائص السابقة لا يعني بالضرورة أولوياتها، لأنها يمكن أن تتغير بتقدم العمر، الجزء الآتي يصف العلاقة بين خصائص الأطفال من مختلف الفئات العمرية، وخصائص تلك اللُّعب. و يتضمن هذا وصفاً لأنواع اللُّعب الذكية المناسبة والبرمجيات التعليمية، وكيف يتعامل معها الأطفال من مختلف الفئات العمرية.

عامان:

القدرات المعرفية، والجسدية لأطفال العامين تمكنهم من التعامل مع اللُّعب الذكية، واللُّعب التعليمية البسيطة. كما تطورت قدرتهم على تذكر الأحداث الماضية تصل إلى تذكر أحداث الماضية ليوم واحد»، وهم قادرون على التركيز على مهمة واحدة، ولمدة زمنية محدودة. يعرف ثلاث جهات في وقت واحد. ويبدأ فهم علاقات السبب والنتيجة البسيطة حوالي 12 شهراً، ويتم الأن تطويرها بشكل كامل، لذلك وهم منخرطون في اللَّعب يستفيدون

مـن تلك المهارات. ويسـتخدم هـؤلاء الأطفال جملاً تتكـون من 4 أو 5 كلمـات. ويمكنهم أن يتعرفوا، ويحددوا معظم الأشياء المشتركة، والصور، والاستمتاع بمطابقة أو تسمية الأشكال، الصـور. أنشـطة مثل هذه تعزز مهارات التمييز البصري لديهم. كما يمكنهم فهم العلاقات المادية بين الأشياء، مثل معرفة أن هناك شيء «على» و هناك شيء «تحت» شيء آخر. ويكون الغرض من الأرقام اسـتخدامها في عد الأشياء، وهذه بداية لتصبح مفهومة بحيث يمكنهم إدراك مفهوم «2». وهذه الفترة أيضـاً بداية لإدراك مفاهيم بسـيطة عن الزمن مثل معرفة أن شيئاً واحداً يأتي بعد الآخر. طرح التساؤلات ، بصفة عامة في شكل « لماذا » سلوك عالي التكرار لأطفال تلك الفئة. ويجد أطفال تلك الفئة أن اللُّعب الذكية البسـيطة،وبرامج تعليم الألوان، الأشكال، الحروف، الأصوات، الأرقام ممتعة جداً.

الشخصـيات المحبوبـة في عروض التليفزيون، والفيديـو، والبرمجيات المعروفة لهؤلاء الأطفـال مهمه لأنها تكسـبهم القـدرة على تذكر الأحـداث. وهذه البرمجيـات متوفرة في المتاجر، وهذا يخلق حاجة إلى ترخيص تلك البرمجيات.

يرغب أطفال تلك الفئة بالإسـتماع إلى القصـص البسـيطة، لذا يجب توفير برمجيات تتضـمن قصصـاً مثيرة. كما يمكنهم الاسـتماع بتكرار الخبرات مراراً، وهذا يوفر إمكانية الشعور بالأمان. البرامج المناسبة لتلك الفئة هي التي تشمل قدراً كبيراً من العروض البصرية والموسـيقى. ويتزايد اهتمامهم بالبرمجيات عندما تتضـمن عناصر حاسـية حيوية وغنية، مثل الموسـيقى، شخصـيات متحركة، مصـابيح وامضـة، كلام. والبرمجيات تتضمن ألوان زاهية، ورسوم متحركة، وتتطلب ردود أفعال بسيطة من الطفل (على سبيل المثال،استخدام مسـطرة المسافات في لوحة المفاتيح) مناسبة لهم. التناسق بين العين واليد ما زال في حالة تطور، والبرمجيات توظفها بشكل كبير. وأطفال تلك الفئة مهتمون بالحيوانات، والمركبات، والأماكن مثل حديقة الحيوان، الشـاطئ. البرمجيات التي تركز تركيزاً كبيراً على المجالات الأكاديمية الرسـمية (مثل برمجيات معرفة القراءة والكتابة، والرياضـيات) غير مناسـبة لتلك الفئة. لكن مهارات التمييز البصري مثل مطابقة الألوان والأشكال مناسبة لتلك الفئة. وعمومـاً ما تزال قدرة هؤلاء الأطفال على الرؤية في حالة تطور، ولديهم طول بصـر.لذلك يجـب أن تقدم لهم صـور كبيرة الحجـم ليتمكنوا من التعامل معها بسـهولة. ولأن الصـغار يفضـلون الألوان الأحمر، والأصـفر، والأوان اللامعة، فاللُّعب المناسـبة لتلـك الفئة يجب أن تعتمد في عروضها المرئية على الألوان الأساسية. أطفال العامين لديهم مدى انتباه محدود، لذا يجب أن تتضـمن العروض المرئية في البرمجيات الكثير من الحركة، شخصيات كبيرة، موثرات صوتية فعالة.

3 سنوات:

أطفال تلك الفئة مثلهم مثل أطفال العامين دائما ما يسألون أسئلة « لماذا ». وهم يتقنون بعض قواعد اللغة، ويستخدمون جملاً مكونة من 5 أو 6 كلمات. كما يمكنهم تسمية الأشياء المألوفة، وإدراك مفاهيم مثل «مختلف/ الشيء نفسه». كما يمكنهم تسمية بعض الألوان بشكل صحيح. وهم يدركون مفهوم العد، وربما يعرفون القليل من الأرقام. اللُّعب الذكية، والبرمجيات التعليمية المناسبة لتلك الفئة هي التي تعلمهم الألوان، الأشكال، الحروف، الأصوات، الأرقام.

كما يفضل الأطفال الشخصيات المألوفة في التليفزيون، والفيديو، لذلك البرمجيات المرتبطة بتلك الشخصيات محببة جداً لهم. ويستمتعون أيضاً بالبرمجيات التي تتضمن قصصاً بسيطة، ويستمتعون بتكرار عرضها. ومثل الطفال العامين، يستمتع هؤلاء الأطفال بالبرمجيات التي تتضمن عروض مرئية وموسيقية. وتمتد فترة انتباه تلك الفئة عندما تكون البرمجيات حيوية،وغنية بالعناصر الحاسية، مثل الموسيقى، الشخصيات المتحركة، الضوء، الكلام. والبرمجيات التي تتضمن مجموعة كبيرة من الألوان الزاهية، والرسوم المتحركة، وتتطلب استجابات بسيطة من الأطفال مناسبة جداً لهم. التناسق بين العين واليد ما زال في حالة تطور، لذلك البرمجيات التي تتطلب حركات بطيئة أو مؤشراً كبيراً لافتاً ، قد يكون مناسباً لاستخدام أطفال تلك الفئة. وأطفال تلك الفئة مهتمون بالحيوانات، المركبات، الأماكن مثل حديقة الحيوان، الشاطئ. وكما هو الحال مع الفئة السابقة، البرمجيات الأكاديمية (مثال القراءة والكتابة، والأرقام) غير مناسبة لتلك الفئة لكن مهارات التمييز البصري مثل مطابقة وتسمية الألوان، والأشكال، مناسبة لتلك الفئة. أطفال تلك الفئة ما زالت قدراتهم على الرؤية في حالة تطور، ولديهم طول نظر، لذا يستوجب تقديم صور، ومطبوعات كبيرة الحجم ليسهل عليهم التعامل معها. وبسبب مدى الانتباه القصير،البرمجيات المناسبة هي التي تتضمن مجموعة متنوعة من المثيرات الحركية، شخصيات كبيرة، مؤثرات صوتية نشطة.

من 4 إلى 5 سنوات:

أطفال ما قبل المدرسة مستعدون الآن للُّعب الذكية، والبرمجيات التعليمية، وكل الأهداف التعليمية، وكل المتطلبات التي تحتاجها تلك اللُّعب. ويعرف هؤلاء الأطفال كيف تستخدم اللُّعب الذكية، وكيف يتفاعلون معها. ويكون اللَّعب الدرامي على مستوى عال في تلك الفئة، لذلك تكون اللُّعب الفاعلية جذابة حيث إنهم يشاركون في سيناريو اللَّعب. والمهارات الحركية لتلك الفئة أخذه في التطور، لذلك تشكل القطع الصغيرة الملحقة باللُّعب

تحدياً قليلاً بالنسبة إليهم.

المهارات الأكاديمية الرسمية، تبدأ في الظهور في حوالي 5 سنوات من العمر، لذلك البرمجيات التعليمية التي تتصل بمجالات مختلفة من المعرفة مناسبة لتلك الفئة. والمفاهيم التي تنسجم مع تلك الفئة تتضمن: الألوان، الحروف، تمييز الأصوات، الأشكال، المقارنات، مطابقة الأشكال، والأرقام، الاتجاهات، كتابة الحروف، مفاهيم مثل (أمام/خلف، فوق/تحت، في/ على) ، موضوعات علمية حول الفضاء، علم الأحياء. القدرات العقلية لأطفال تلك الفئة تمكنهم من التعامل مع برمجيات تتضمن حل المشكلات، تساؤلات، وبرمجيات مصممه للإنخراط في التفكير المنطقي، وعمليات التصنيف، وهي برمجيات ممتعه لهم. هؤلاء الأطفال لديهم القدرات الفكرية التي تمكنهم من الحصول على الحقائق، والاختلافات بين الجنسين كبيرة في تلك الفئة العمرية. ويفضل الأولاد عادة البرمجيات المستندة على الحركة والإثارة، أما البنات فيفضلون البرمجيات التي تقدم الحيوانات، البشر. ونجد الاختلافات بينهم أيضاً في الأنظمة اللونية، وهي تفاصيل مهمة يجب النظر فيها، فنجد أن كلا الجنسين يستمتعون ببرمجيات الرسم، والتلوين، والتصميم إلى حد كبير. بعض برامج أطفال ما قبل المدرسة تهدف إلى تعريف الأطفال بلوحة المفاتيح بالكمبيوتر، أو تدريس بعض المفاهيم الموسيقية.

وتزداد مدة انتباه تلك الفئة واهتمامهم عندما تكون البرمجيات المقدمة لهم حيوية،وتشتمل على مجموعة متنوعة من المثيرات الحاسية، مثل الموسيقى، والشخصيات المتحركة، والإضاءة، والمؤثرات الصوتية النشطة، والكلام.وهم يستمتعون بالبرمجيات المرتبطة ببرامج التليفزيون، والأفلام، والسينام، ووسائط الإعلام. تزايد التناسق بين العين واليد الآن، وهو على درجة مناسبة لاستخدام الفأرة (الماوس). وبصفه عامة، أطفال تلك الفئة مثلهم مثل أطفال 3 سنوات ما زالوا يتسمون بطول النظر، وما زالت قدرتهم على الرؤيا تتطور، لذلك يمكن لتلك الفئة التعامل بسهولة مع الصور، والمطبوعات الكبيرة المدرجة في البرمجيات الخاصة بهم.

من 6 إلى 8 سنوات:

اللُّعب الذكية، والبرمجيات التعليمية المستخدمة مع تلك الفئة هي نفسها إلى حد كبير المقدمة لأطفال ما قبل المدرسة. الفرق الوحيد في مستوى التعقيد، لأطفال المرحلة الإبتدائية، والأكبر سناً. وهم يبحثون عن اللُّعب الذكية، التي تبدو أكثر واقعية، من تلك

اللُّعب البلاستيكية التي تشبه لعب الأطفال، وهم يفضلون الأشياء الواقعية المستمدة من العالم الحقيقي بدلا من النسخ المقلدة من البلاستيك.

والشيء نفسه ينطبق على برمجيات الكمبيوتر. ونجد النسبة المئوية للأطفال المستخدمين للإنترنت متزايدة، لذلك تكون البرمجيات الموجودة على شبكة الانترنت جذابة لهم (مثل الألعاب مباشرة على الانترنت). التفاعل الإجتماعي من أولويات تلك الفئة، لذلك تكون البرمجيات التي تتضمن الأصدقاء مثل الألعاب التنافسية جذابة جداً لهم، وتحظى بشعبية كبيرة. الحركة، والموسيقى عناصر جذابة لهم، لذلك البرمجيات التي تحمل ملامح عصرية النابعة من عناصر الثقافات مناسبة جداً لهم. وفي حوالي 7 أو 8 سنوات،لديهم اهتمامات قوية بالرياضة، والألعاب التنافسية. لذلك الألعاب الرياضية التنافسية على جهاز الكمبيوتر مناسبة جداً لهم. ولدى تلك الفئة مهارات حركية، وتناسق بين العين واليد، اللازم للمشاركة بنجاح في هذا النوع من برمجيات اللعب.

هؤلاء الأطفال مستعدون للتعامل مع مهارات خاصة بتلك البرمجيات، بدلا من المفاهيم الواسعة المستخدمة مع أطفال ما قبل المدرسة. ومهارات القراءة والكتابة ناشئة عند تلك الفئة، لذا تكون البرمجيات التي تعزز مهارات القراءة والكتابة مناسبة تلك الفئة. أطفال 6 سنوات ما زالوا يحاولون إرساء أسس مهارات القراءة والكتابة، معظم أطفال 8 سنوات، يستطيعون قراءة محتوى بطلاقة. وبرامج القصص المكتوبة خيار أخر لهم لتطوير مهارات القراءة. ولكن معظم برامج معالجة النصوص صعبة جداً لاستخدامها من قبل تلك الفئة. البرامج البسيطة لتعلم الكتابة مناسبة.

نمو مهارات الرياضيات يشمل: عمليات الجمع والطرح البسيطة، في الصفوف الأولى، والضرب، والقسمة، والكسور، في الصفوف اللاحقة. البرمجيات التي تهدق للتعامل مع مهارات الرياضيات تركز عادة على تلك المهام الحسابية. بالإضافة إلى التفكير المنطقي، الرسوم البيانية، الموسيقى، وبرامج الكتابة، والموسيقى مناسبة لتلك الفئة، والذين يهتمون بتلك المجالات. إذا كان الطفل يهتم بالإلكترونيات، والعمل على الكمبيوتر، ستكون البرمجيات البسيطة التي تعلم الأطفال تصميم الآلات الحاسبة، وتعرفه بالبرمجه الأساسية موضع اهتمام بالنسبة إليهم.

من 9 إلى 12 سنة:

اللُّعب الذكية والبرمجيات التعليمية المناسبة لتلك الفئة، هي نفسها المناسبة لأطفال

من 6 إلى 9 سـنوات، ومعظم تلك الفئة يمكنهم القراءة بطلاقة، وإجراء عمليات الإضـافة، الطرح، والضـرب، والقسمة. ومع تزايد مهاراتهم بإسـتمرار، واقترابها من مستوى الكبار. يهتم أطفال 9سـنوات بالموضوعات خارج نطاق بيئاتهم مثل السير الشعبية، السفر، العصور القديمة، الثقافات الأخري. بالإضـافة إلى قدراتهم على التفكـير الناقد، وبالمثل أطفال 10 سـنوات، يستمتعون بتعلم الأشـياء الجديدة، وحفظ الحقائق وتذكرها. وخلال تلك الفترة، يبـدؤون في وضـع أفضـليات محددة للموضـوعات، ومـواد القراءة، ويرجـع ذلك إلى حد كبير إلى الموضـوعات التي يجري إستكشـافها وبحثها بعمق في المدرسـة. حوالي 11 عاماً، يظهر تفضـيلات محددة لبعض المواد الدراسـية عن الأخرى. ويسـتمر هذا الاتجاه حتى 12 عاماً، وعند هذه المرحلة يصـبح تفكيرهم أكثر شبهاً بتفكير الكبار. البرمجيات التي يستمر اهتمامهم بها هي التي تحمل مسـتويات عالية من الجاذبية. أيضاً لديهم قدرة على التعميم والتنظير.

الأطفال تلك الفئة يمكنهم اسـتخدام برامج معالجة النصـوص البسيطة. الموضوعات الخاصـة ببرامج الكمبيوتر في الإملاء، الجغرافيا، وربما يهتمون بالعلوم السياسية. ويمكن توجيه اهتمام عالي لبرامج الكمبيوتر من خلال برمجيات التعامل مع لغات البرمجة.

جدول (9) اللُّعب الذكية، البرمجيات التعليمية

SMART TOYS & EDUCATIONAL SOFTWARE

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
حجم الأجزاء Size of Parts			صغيرة كفاية للتعامل الديوي معها، كأن يمسكها
شكل الأجزاء Shape of Parts			
عدد الأجزاء Number of Parts			
الأجزاء المنفصلة / المتداخلة، Interlocking/Loose Parts			
المواد Materials*			أجهزة الكمبيوتر التي تعمل بالكهرباء تكون تحت إشراف الكبار.

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
متطلبات النمو الحركي* Motor Skills Required			البرامج التي تتطلب إستجابة بسيطة من الطفل مثل استخدام مسطرة المسافات مناسبة لهم. التناسق بين العين واليد ما زال في حالة تطور، لذلك يجب أن يكون استخدام الفأرة في الحد الأدنى
اللون / التباين Color/Contrast			كبيرة رسوم متحركة ذات ألوان زاهية تفضيل الألوان الأصفر والأحمر (الألوان الأساسية)
السبب والنتيجة Cause & Effect			تطوير العلاقات بين السبب والنتيجة بشكل كامل، حتى يتمكنوا من الانخراط في البرامج التي تتطلب تلك المهارات.
العناصر الحاسية * Sensory Elements			يتزايد اهتمامهم باللُّعب الذكية، والبرمجيات الحيوية الغنية بالعناصر الحاسية مثل الموسقى، الكلام، الإضاءة، الأصوات النشطة، الرسوم المتحركة تتضمن قدراً كبيرا من الموسيقى، العناصر المرئية.
مستويات الواقعية / التفاصيل realism/detail level of			
اللُّعبة / الوسائط /Toy Media			الشخصيات المألوفة في البرامج التليفزيونية، والوسائط الإعلامية
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic			

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features			يمتلكون قدرات معرفية وجسدية تمكنهم من التعامل مع اللُّعب الذكية، البرمجيات البسيطة
اللُّعب التعليمية educational*			مطابقة الأشكال، الألوان، الصور تسمية الأشياء، الأشكال، الصور العلاقات المادية والزمنية الأساسية بين الأشياء الأعداد الأولية
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	اهتمامات ناشئة بالجدة & الاكتشاف وبالتالي الطابع المهيمن على اللّعب هو اللّعب الاستكشافي	←	تطور قدراتهم على تذكر الأحداث الماضية، التركيز على المهام، يميز 3 اتجاهات في آن واحد تطور قدراتهم على فهم علاقات السبب والنتيجة يهتمون بالحيوانات، لُعب المركبات الصغيرة، الأماكن (مثل الشاطئ، حديقة الحيوان) بصفة عامة يتميزون بطول النظر، وما زال قدراتهم على الرؤية في حالة تطور مدى انتباه قصير يرغب بالاستماع إلى القصص يستمتع بتكرار الخبرات مراراً وتكراراً

خصائص اللُّعبة Toy Characteristics	من 12 إلى 18 شهر	من 19 : 23 شهر	عامان
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	راجع الاكتشاف المبكر / ممارسة اللعب: المرايا، المتنقلة ، اليدويات أو الألعاب التنافسية/ أنشطة اللعب: الكمبيوتر، ألعاب الفيديو	←	برامج التمييز البصري لُعب ذكية بسيطة برمجيات أغاني برمجيات تعلم الألوان، الأشكال، الحروف، الأرقام، الأصوات ألعاب المطابقة، برمجيات القصص البرمجيات المتعلقة بالنقل، الحيوانات، المكان.

جدول (10) اللُّعب الذكية، البرمجيات التعليمية
SMART TOYS & EDUCATIONAL SOFTWARE

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
حجم الأجزاء Size of Parts				
شكل الأجزاء Shape of Parts				
عدد الأجزاء Number of Parts				
الأجزاء المنفصلة/ المتداخلة Interlocking/Loose Parts				
المواد Materials	أجهزة الكمبيوتر التي تعمل بالكهرباء تستخدم تحت إشراف الكبار	←	←	

خصائص اللُعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
متطلبات المهارات الحركية* Motor Skills Required	البرامج التي تتطلب استجابات بسيطة من الأطفال مثل(استخدام مسطرة المسافات) مناسبة ما زال التناسق بين العين واليد في حالة تطور، لذلك يجب أن يبقي استخدام الفأرة في الحد الأدنى	تحسن في المهارات الحركية، لذا القطع الصغيرة في اللُعب الذكية تشكل تحدياً قليلاً نسبياً تطور في التناسق بين العين واليد لذا يكون استخدام الفأرة مناسباً	← ←	← ←
اللون / التباين Color/Contrast	كبيرة، رسوم متحركة بألوان زاهية،، يفضلون الألوان الأحمر والأصفر (الألوان الأساسية)	اختلاف بين الجنسين في تفضيل موضوع البرمجية، يجعل تفضيلات اللون والتفاصيل مهمة		
السبب والنتيجة Cause & Effect	فهم علاقات السبب والنتيجة مما يمكنهم من استخدام برمجيات تقوم على تلك المهارة	←		
العناصر الحاسية* Sensory Elements	اهتمام متزايد بالبرمجيات واللُعب الذكية عندما تكون حيوية، وغنية بالعناصر الحاسية مثل الألوان، الموسيقي، الرسوم المتحركة، الأصوات النشطة، الضوء، الكلام تتضمن تفاصيل كثيرة من الموسقى والعناصر المرئية.	← ←	← ←	

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
مستويات الواقعية / التفاصيل* level of Realism/ detail			يفضلون اللُّعب ذات المظهر الحقيقي يفضلون الأشياء الواقعية بدلاً من البلاستيكية	← ←
اللُّعبة / الوسائط Toy/ Media	يحبون الشخصيات المألوفة من التليفزيون، برامج الفيديو، والبرمجيات	←	←	←
تقليدي / أصالة اللُّعبة classic				
الإنسان الآلي / الكائنات الذكية robotic/smart features	قدرات معرفية، وجسدية تمكنهم من التفاعل مع البرمجيات واللُّعب الذكية	← قادر على فهم الطرائق التي ينبغي استخدامها للتعامل مع اللُعب، ومعرفة كيفية التفاعل معها	قادر على التعامل مع المكونات المادية اللازمة لتشغيل برمجيات الألعاب مثل اللُّعب الرياضية، والتنافسية ←	← ←
اللُّعب التعليمية* educational	مطابقة الأشكال، الألوان ، الصور تسمية الأشكال، الأشياء، الصور، الألوان قواعد النحو الأساسية العلاقات المادية، الزمنية بين الأشياء الأرقام & العد	يدرك مفاهيم: اللون، الحروف، التعرف على الصوت، كتابة الحروف والأرقام، يتعرف على الأرقام ، مطابقة الكميات، الأشكال، الأعداد، المقارنات، العلوم، الاتجاهات	مستعد للُّعب ذات مهارات محددة مثل الرياضيات (الضرب، الطرح، القسمة ،إلخ)، والقراءة والكتابة مهتم بالاكتشافات العلمية، علم التشريح، الكائنات الحية، الكيمياء، علم الفضاء	معظمهم يقرأون بطلاقة، يتقنون مهارات الرياضيات الأساسية وضع تفضيلات خاصة «الموضوعات التي يفضلها أو ينفر منها» قادر على التفكير الناقد

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
العلاقة المتبادلة بين اللعب والسلوك Relevant Play/ Behavior	تطور القدرة على تذكر الأحداث الماضية، التركيز على المهام، تمييز ما يقرب من 3 اتجاهات في وقت واحد يطور فهمه لعلاقات السبب والنتيجة كاملا يهتم بالحيوانات، لُعب المركبات الصغيرة، الأماكن مثل(حديقة الحيوان، الشاطئ) بصفة عامية يتسم بطول البصر، قدرته على الرؤية في حالة تطور مدى انتباه قصير يرغب بالإستماع إلى القصص قواعد النحو الأساسية يستمتع بتكرار التجارب يفهم الأرقام، ويعرف القليل منها	مهارات القراءة تبدأ في 5 سنوات يفهم معاني الكلمات ويستخدمها في اللُّعب & البرمجيات يستمتع باستخدام قدراته الفكرية في الوصول إلى الحقائق مهاراته الحركية أكثر تطورا اللعب الدرامي على مستوى عالي الاختلافات بين الجنسين واضحة في تلك الفئة	النسبة المئوية لاستخدام الأطفال في تلك الفئة العمرية للإنترنت متزايدة أولوية للتفاعل الاجتماعي اهتمامات قوية بالألعاب الرياضية والتنافسية في سن (7، 8) سنوات رغبة أكثر تعقيداً، لاستخدام لُعب واقعية بدلا من النسخ البلاستيكية. مستعدون للُّعب الأكاديمية مثل (برمجيات القراءة والكتابة، المهارات الحسابية الناشئة)	9 سنوات يهتم بالسير الذاتية، العصور القديمة، الثقافات الأخرى 10 سنوات يستمتع بتعلم الموضوعات الجديدة، يحفظ الحقائق جيدا يحدد تفضيلاته للمواضيع الدراسية 11 سنة، تفضيلات محددة للموضوعات 12 سنة، قدرته على التفكير تشبه قدرة الكبار أو تتجه نحو البالغين، قادر على التعميم والتنظير قادر على إجراء تجارب علمية

خصائص اللُّعبة Toy Characteristic	3 سنوات	من 4: 5 سنوات	من 6: 8 سنوات	من 9: 12 سنة
أمثلة من اللُّعب Examples of Toys	برامج التمييز البصري لُعب ذكية بسيطة برمجيات، تعلم الألوان، الأشكال، الحروف، الأصوات، الأرقام & العد لُعب المطابقة برمجيات قصص برمجيات متعلقة بموضوعات عن الحيوانات، النقل، الأماكن	برمجيات تفاعلية جذابة اليدويات الرقمية برمجيات تقوم على التفكير المنطقي & التصنيف الأولاد برمجيات تعتمد على الحركة والإثارة، البنات برمجيات الحيوانات والبشر برمجيات الرسم والتلوين والتصميم مفضلة عند الجنسين برامج توجيهية لاستخدام لوحة المفاتيح	برامج مرتبطة بالانترنت برمجيات ترتبط بالأصدقاء مثل لُعب الرياضيات والألعاب ← برامج تعلم القراءة والكتابة، الحساب، العلوم، استخدام لوحة المفاتيح، الموسيقي برامج القصص المكتوبة ←	أمثلة الفئة السابقة جميعها برامج معالجة النصوص الأساسية اهتمام متزايد بالبرمجيات المتخصصة برامج كمبيوتر متعلقة بموضوعات الإملاء، الجغرافيا، العلوم السياسية البرمجيات التي تعلم لغة البرمجة، اللُّعب الرياضية، والتنافسية

♦ قائمة بالصور الموجودة بالفصل الثالث عشر اللُّعب التعليمية والأكاديمية EDUCATIONAL & ACADEMIC PLAY

الكتب Books	
الأرقام & الأعداد ABC & Number	فصل من كتاب Chapter
غطاء بلاستيك أو قماش Cloth- or Plastic-Covered	كتب تلوين Coloring
كتب معلومات Information	كتب تفاعلية Interactive
أغاني الأطفال Nursery Rhymes	كتب مصورة Picture

الكتب المجسمة Pop-Up	
كتب غناء	كتب قصص بسيطة Simple Stories
كتب ذات ملامس Tactile	
اللُّعب التعليمية Learning Toys	
المناظير Binoculars	المجموعات الكيميائية Chemistry Sets

	المجموعات الكيميائية Chemistry Sets
	الألوان &الأشكال Colors& Shapes
	اللُعب الإلكترونية Electronic Teacher Toys
	Felt Playboards ألواح لعب من اللباد (خشنة)

البطاقات التعليمية Flashcards	الحروف والأرقام المغناطيسية Magnetic Letters & Numbers
لُعب التخمين Press& Guess Toys	
مجموعة العلوم Science Sets	
التليسكوب Telescopes	
اللُّعب الذكية والبرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software	

البرمجيات الأكاديمية Academic Software	
ألعاب الكمبيوتر Computer Games	
اليدويات الرقمية DigitalManipulatives	

قائمة باللُعب الواردة بالباب الثاني

اتسعت هذه القائمة لتغطي أهم أنواع اللُعب الرئيسة ، والفئات الفرعية من كل نوع . تم استخدام اللُعب في مجموعة متنوعة من السياقات فيها، وبطرائق مختلفة. وقد تم اختيار كل فئة فرعية لأنها أكثر تمثيلا لكيفية لَعب الأطفال بها، وطرائق اسـتخدامها. وقد تمثل بعض اللُعب المدرجة في القائمة فئتين فرعيتين.

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
شخصيات متفاعلة Action figures	الدمي ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
أشكال تفاعلية مع أسلحة ومقذوفات Action figures with projectile weapons	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مجموعات العمل / المغامرات Action/adventure sets	الدمي ، اللُعب المشاهد & Play Scenes Puppets
أنشطة الصناديق أو المكعبات Activity boxes or cubes	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أنشطة الألعاب ذات القواعد Activity games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
صالات النشاط الرياضية (الجمينازيوم) Activity gyms	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
بنادق الهواء Air guns	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
الطائرات Airplanes	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
جميع أنواع المركبات All-terrain vehicles	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مزرعة النمل Ant Farms	اللُعب التعليمية Learning Toys
Aquariums أحواض الكائنات المائية (حوض السمك)	اللُعب التعليمية Learning Toys
حوامل أدوات الفنون Art easels	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مواد الفنون (نوع معين) (Art materials (see specific kind	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الأشرطة السمعية & المعدات & equipment Audio tapes	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
القيثارة Autoharp	الادوات الموسيقية Musical Instruments
السيارات Automobiles	لُعب الدفع والسحب Push & Pull Toys
	لُعب الركوب Ride-On Toys
	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
دمي الرضع (عرائس في شكل أطفال رضع) Baby dolls	الدمي ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
النرد ، لُعب الطاولة ، الزهر Backgammon	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
معدات التنس Badminton equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
مدافع القذائف (الكرات) Ball guns	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
حوض الكرات Ball pits	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
البلونات Balloons	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
الكرات ، النشاط Balls, action	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
كرة الشاطئ Balls, beach	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
الكرات ، المقابض Balls, clutch	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الكرات ، يمسكها (للرضع) (Balls, grasping (for infants	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الكرات ، الموسيقى ، الأنغام الصوتية (الأجراس) Balls, musical/chime	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الكرات ، التأثيرات الخاصة Balls, special effect	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الكرات ، الملمس Balls, texture	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
معدات البسيبول Baseball equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
معدات كرة السلة Basketball equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
مواد صناعة السلال Basketry materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
حوض الاستحماممراكز النشاط Bathtub activity centers	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
لُعب حوض الاستحمام Bathtub toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
مسدسات تستخدم ضغط الهواء لإطلاق الرصاص « مسدس بي بي» BB guns	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
قلادات الخرز أو الحب Bead necklaces	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
سلسلة الخرز أو مجموعة المجوهرات Bead stringing or jewelry kits	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
	الفنون & الحرف Arts & Crafts
متاهات الخرز	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الخرز البلاستيك Beads, plastic pop	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الخرز المطاط	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الأجراس Bells	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
الدراجات Bicycles	لُعب الركوب Ride-On Toys
كرة البلياردو Billiards	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
المناظير Binoculars	اللُعب التعليمية Learning Toys
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
قوالب الطباعة Block printing	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الكتل Blocks	الكتل Blocks
	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
ألعاب الرقع التنافسية Board games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
القوارب (الزوارق) Boats	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	لعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
الطبلة Bongos	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
مواد تجليد الكتب Bookbinding materials.	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الكتب Books	الكتب Books
الأقواس & السهام Bows & arrows	معدات الرياضة Sports Equipment
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
أساور Bracelets	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
الجدائل ، مواد التضفير Braiding materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
القوالب (الورق المقوي ، البلاستيك ، المطاط) (Bricks (cardboard, plastic, rubber	الكتل Blocks
المكانس Brooms	الأدوات & الدعائم Tools & Props
البلي Bubbles	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الآلة الحاسبة Calculators	اللعب التعليمية Learning Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مجموعة الأقلام (مجموعة فنون الخط اليدوية) Calligraphy sets	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الكاميرات Cameras	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مجموعات الشمع & المواد & Candle kits materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
بطاقات الألعاب التنافسية Card games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
الكارتون والمواد الحرفية Cardboard craft materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مكنسة السجاد Carpet sweepers	الأدوات & الدعائم Tools & Props
السيارات ، المصغرات Cars, miniature	لعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
سيارات الركوب Cars, ride-on	لُعب الركوب Ride-On Toys
عربات غير مزودة بمحركات (Carts (non-motorized	لُعب الدفع والسحب Push & Pull Toys
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مواد النحت Carving (sculpture) materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ماكينة النقد (دفع النقدية) Cash registers	اللُعب التعليمية Learning Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
التسجيلات (السمعية) (Cassettes (audio	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
الأقراص المدمجة &مشغلات الأقراص المدمجة CDs & CD players	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
الهواتف النقالة Cellular phones	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
المواد الخزفية Ceramic materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
السبورة & الطباشير Chalk & chalkboards	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ألعاب الرقع (المربعات مثل السيجا) Checkers	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
مجموعة الكيمياء Chemistry sets	اللُعب التعليمية Learning Toys
الشطرنج Chess	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
الأجراس الرنانة Chimes	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
السيجا الصينية Chinese checkers	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
الطين (مواد النمذجة) Clay (modeling (materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
تسلق (الحبال) Climbers	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
الساعات Clocks	اللُعب التعليمية Learning Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props

اللُّعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُّعبة / الفئة الفرعية
لُعب القماش الوثيرة / القطيفة Cloth/plush toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الملابس Clothing	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
المواد تجميع قصاصات الورق (الكولاج) Collage materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مكعبات ملونة Color cubes	اللُّعب التعليمية Learning Toys
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أشكال ملونة Color forms	اللُّعب التعليمية Learning Toys
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
مجموعات خلط الألوان Color mixing sets	الفنون & الحرف Arts & Crafts
شرائح ملونة شفافة Color paddles	اللُّعب التعليمية Learning Toys
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أقلام خشب ملونة Colored pencils	الفنون & الحرف Arts & Crafts
كتب تلوين Coloring books	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	الكتب Books
بوصلة Compasses	اللُّعب التعليمية Learning Toys
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
برامج الكمبيوتر ، التعليمية ,educational Computer software	اللُّعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
برامج الكمبيوتر ،الترفية Computer software, entertainment	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
	اللُّعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
الكمبيوتر Computers	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
ألعاب وحدة التحكم Console games	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
ورق التشييد Construction paper	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مجموعات التشييد Construction sets	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
شفاطات البناء (أنابيب خفيفة تشبة شفاط العصير) Construction straws	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
أدوات البناء Construction tools	الأدوات & الدعائم Tools & Props
حاويات الأشياء (للرضع) (Containers & objects (for infants	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
مجموعات / أواني الطبخ /Cooking sets utensils	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مواد طلاء النحاس Copper enameling materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مستحضرات التجميل Cosmetic kits	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
مستلزمات صناعة أدوات التجميل Cosmetic-making kits	الفنون & الحرف Arts & Crafts
أزياء Costumes	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
الحرف Crafts	الفنون & الحرف Arts & Crafts
زواحف Crawlers	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أقلام طباشير ملون Crayons	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مهد طفل & لعب لتلهية الأطفال / ألغاز Crib & playpen gyms/puzzles	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
مواد الحياكة Crocheting materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مجموعة الكروكية Croquet sets	معدات الرياضة Sports Equipment
أدوات المائدة Cutlery	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الصنوج Cymbals	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
السهام (الرماح) Darts	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
ألعاب رمي النرد Dice games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
مجموعات مصبوبة في قوالب (اسطمبات)& ملحقات (اكسسوارات) Die-cast kits & accessories	Arts & Crafts الفنون & الحرف
Digital manipulatives يدويات رقمية	اللعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
Discs on chains أقراص متصلة بسلاسل	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Discs, flying الاقراص الطائرة	Sports Equipment معدات الرياضة
	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Disguise kits ادوات التنكر (التموية)	Dress-Up Materials مواد وأدوات التنكر
Dishes أطباق	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Dishwashing sets مجموعات غسيل الأطباق	Tools & Props الأدوات & الدعائم
التشريح & مجموعة الشرائح Dissecting & slide-making kits	Learning Toys اللعب التعليمية
Diving equipment معدات الغطس	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
مجموعة الطبيب& الممرضة Doctor & nurse kits	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Doll accessories ملحقات الدمي	Dress-Up Materials مواد وأدوات التنكر
Doll carriages عربات الدمي	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Doll clothes ملابس الدمي	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Doll furniture أساس الدمي	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Doll houses بيوت الدمي	اللعب المشاهد & العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
عربات الدمي (تشبة عربات الرضع) Doll strollers	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Doll-making materials حياكة ملابس الدمي	Arts & Crafts الفنون & الحرف
Dolls الدمي	Dolls & Stuffed Toys الدمي ، واللعب المحشوة
Dominoes الدومينو	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
Drawing implements أدوات الرسم	Arts & Crafts الفنون & الحرف

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
إطارات الملابس Dressing frames	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
تلبيس الدمى (فساتين الدمي) Dress-me dolls	الدمى ، واللعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
اكسسوارات الملابس Dress-up accessories	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
الطبلة Drums	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
أدوات النظافة « الفرشاة / المكنسة» Dustpan/ brush	الأدوات & الدعائم Tools & Props
أقراص افيديو الرقمية ، ومشغلاتها DVDs & DVD players	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
الأقراط Earrings	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
حامل اللوحات Easels	الفنون & الحرف Arts & Crafts
قطارات كهربية Electric trains	لعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
لعب التدريس افلكترونية& اللعب ذات القواعد Electronic teaching toys & games	اللعب التعليمية Learning Toys
اللعب الإلكترونية Electronic toys	العديد من الفئات الفرعية (ابحث عن نوع معين)
مواد التطريز Embroidery materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
معدات تدريب (تمارين) Exercise equipment	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
لعب الاستكشاف Exploratory toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
لوحات اللباد (المحسوسة) Felt boards	اللعب التعليمية Learning Toys
عرائس الإصبع Finger puppets	اللعب المشاهد & العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
مجموعات طلاء الأظافر Fingernail kits	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
البطاقات التعليمية Flashcard	اللعب التعليمية Learning Toys
مصادر ضوء « وميض يطفي ويضئ» Flashlights	اللعب التعليمية Learning Toys
أدوات مائدة فضية Flatware	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الزعانف (أحواض السباحة Flippers ((swimming	المعدات الترفيهية Recreational Equipment

اللُّعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُّعبة / الفئة الفرعية
ألعاب الأرض Floor games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
صناعة الزهور / ضغط المواد Flower-making/pressing materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
آلة الفلوت Flutes	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
الأطباق الطائرة Flying disks	معدات الرياضة Sports Equipment
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
آلات الطيران Flying machines	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
الطائرات المحلقة Flying planes	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
معدات كرة القدم Football equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
حرس القلاع Forts	اللعب المشاهد &العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
مجموعات الحدود « اللوجو» Frontier	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
متعة بيت المرايا Fun-house mirrors	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
اللعب ذات القواعد Games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
المواد اللامعة « جليتر» Glitter	الفنون & الحرف Arts & Crafts
غراء Glue	الفنون & الحرف Arts & Crafts
عربات الأطفال Go-carts	لُعب الركوب Ride-On Toys
نظارات الرؤية (أثناء السباحة) Goggles ((Swimming	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
معدات الجولف Golf equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
مجموعات الزينة Grooming kits	الأدوات & الدعائم Tools & Props
المدافع Guns	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	الأدوات & الدعائم Tools & Props

اللّعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللّعبة / الفئة الفرعية
مجموعة ألعاب رياضية « للرضع» (Gym sets (for babies	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Gymnastics equipment معدات الجمباز	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Hair accessories اكسسوارات الشعر	Dress-Up Materials مواد وأدوات التنكر
Hammers مطارق	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Hand, glove puppets العروسة القفازية	اللعب المشاهد & العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
Hand-held mirrors المرايا اليدوية	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	Dress-Up Materials مواد وأدوات التنكر
	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Hanging rings الحلقات المغلقة	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Harmonicas الهارمونيكا	Musical Instruments الأدوات الموسيقية
Helicopters طائرة هليكوبتر	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
	Small Vehicle Toys لُعب المركبات الصغيرة
Helmets الخوذات	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Hidden object toys لُعب الأشياء المخفية	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Hiking equipment أجهزة المشي	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Hockey equipment معدات الهوكي	Sports Equipment معدات الرياضة
Hoops الأطواق	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Horns (آلات النفير (الأبواق	Musical Instruments الأدوات الموسيقية
Horseshoes الحدوات	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
مجموعة أدوات نظافة المنزل & الأدوات House cleaning sets/tools	Tools & Props الأدوات & الدعائم
Ice skates التزلج على الجليد	Sports Equipment معدات الرياضة
	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Infant toys لُعب الرضع	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
أدوات التزحلق & الملحقات Inline skates & accessories	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
اللعب التفاعلية Interactive toys	اللعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
مواد البناء المتداخلة Interlocking building materials	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
البرمجيات المرتبطة بالانترنت Internet tie-ins & software	اللعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
المكواة / ألواح الكي Irons & ironing boards	الأدوات & الدعائم Tools & Props
جاك داخل الصندوق (مهرج) Jack-in-the-boxes	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
المجوهرات	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
معدات صناعة المجوهرات Jewelry-making equipment	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
الألغاز التركيبية المصورة Jigsaw puzzles	الألغاز التركيبية المصورة puzzles
القفز بالحبال Jump ropes	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
لوحة المفاتيح & الكمبيوتر ,Keyboards computer	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
لوحة المفاتيح ، الموسيقية (الأورج) Keyboards, musical	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
لعب في حلقة (للرضع) Keys on ring (for (infants	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
كتل رياض الأطفال Kindergarten blocks	الكتل Blocks
مجموعة المطبخ Kitchen sets	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الطائرات الورقية Kites & kite-making materials المصنعة من الورق	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مجموعات المواد المخصصة (انظر نوع معين)	الفنون & الحرف Arts & Crafts
أدوات الحياكة Knitting kits	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ألعاب المتاهات (من الرخام) (Labyrinth games (marble maze	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games

اللّعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللّعبة / الفئة الفرعية
لُعب حبك الحبال (التدكيك) Lacing toys	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أحواض الغسيل	الأدوات & الدعائم Tools & Props
جزازات العشب	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مواد العمل مع الجلود Leather-work materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
كتل الحروف Letter blocks	الكتل Blocks
دمى بالحجم الطبيعي & ملحقات Life-sized dolls & accessories	الدمى ، واللّعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
دمى حيوانات محشوة بالحجم الطبيعي ، دمي Life-sized stuffed animals & dolls	الدمى ، واللّعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
صناديق مغلقة ، مفاتيح (حصالة)	الأدوات & الدعائم Tools & Props
كتل البناء « اللوجو» Logs for building	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
نول النسيج Looms	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ألعاب المطابة « اللوتو» Lotto or matching games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
مركبات المنخفضةLow-riders	لُعب الركوب Ride-On Toys
مجموعات المغناطيس Magic kits	اللُعب التعليمية Learning Toys
اللوحات المغناطيسية Magnetic boards	اللُعب التعليمية Learning Toys
الحروف & الأرقام المغناطيسية Magnetic letters & numbers	اللُعب التعليمية Learning Toys
المغناطيس & برادة الحديد Magnets & iron fillings	اللُعب التعليمية Learning Toys
العدسات المكبرة Magnifying glasses	اللُعب التعليمية Learning Toys
مجموعة الزين « المكياج» Make-up sets	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
مجموعى طلاء الأظافر Manicure sets	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
اللوحات اليدوية Manipulative panels	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives

اللّعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللّعبة / الفئة الفرعية
اليدويا ت (يحملها الطفل في يده) (Manipulatives (hand-held for infants	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
لُعب بها قنوات لإنزلاق البلي Marble raceways	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
بلي Marbles	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
عرائس الماريونت Marionettes	اللّعب المشاهد: العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
مؤشرات لوضع علامات Markers	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ألعاب المطابقة Matching games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
المتاهات Mazes	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
الأراجيح Mechanical swings	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مجموعة أدوات الطبيب Medical kits	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الدعائم والمسامير المعدنية Metal girders, screws	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
المواد & الأشغال المعدنية Metal-work & materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الميكرفون (الكمبيوتر) (Mice (computer	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
الميكروسكوبات Microscopes	اللّعب التعليمية Learning Toys
عوالم مصغرة (مصغرات) Miniature worlds	اللّعب المشاهد : العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
مرايا Mirrors	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الاتصالات المعلقات (الهواتف ، أجهزة لطوارئ) (Mobile communication (phones, pagers	الأدوات & الدعائم Tools & Props
اللعب المتنلقة Mobiles	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
اللعب المعلقات (الموسيقية) Mobiles ((musical	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
مجموعة النماذج Model kits	مواد البناء المتشابكة (المتداخلة) Interlocking Building Materials
مجموعات النمذجة & الأدوات Modeling kits/materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
المال Money	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الخرائط Mops	الأدوات & الدعائم Tools & Props
كتل الفسيفساء ، القرميد & Mosaic blocks tiles	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الدراجات النارية Motorcycles	لعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
صندوق الموسيقى Music boxes	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
الأدوات الموسيقية (أدوات متخصصة) Musical instruments (see specific (instrument	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
القلادات Necklaces	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
مجموعة التطريز بالإبرة Needlepoint kits	الأدوات & الدعائم Tools & Props
لعب التعشيق « المتداخلة » Nesting toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	الألغاز التركيبية المصورة puzzles
كرة لينة يتصل بها مجموعة حلمات Nipple balls & jacks	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
كتل الأرقام Number blocks	الكتل Blocks
مجموعة الممرضة والطبيب Nurse & doctor kits	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الأكرينة آلة موسيقية بسيطة من آلات النفخ Ocarinas	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
معدات اللعب في الخارج Outdoor play equipment	المعدات الترفيهية Recreational Equipment

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
جهاز يستخدم عند الطوارئ Pagers	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الطلاء ، الفرشاة ، الحاويات Paint, brushes, & containers	الفنون & الحرف Arts & Crafts
أوراق ، الفنون & التشييد Paper, art & construction	الفنون & الحرف Arts & Crafts
الأوراق & الأشكال قبل التصميغ Paper, pre-gummed shapes	الفنون & الحرف Arts & Crafts
عجينة الورق Papier-mâché materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
المظلات (البارشوت) Parachutes	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
المعجون Paste.	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ألوان الباستيل (الفاتحة) Pastels	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مجموعة المعجنات Pastry sets	الأدوات & الدعائم Tools & Props
أنماط الكتل Pattern blocks & tiles	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
عدادات المسافات Pedometers	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مشجب للدمى / للأشخاص Peg dolls/people مثل دمى الإصبع	الدمى ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
	اللُعب المشاهد: العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
أُلعبة لوحة الأوتاد ، الأرقام Pegboards, numbers	اللُعب التعليمية Learning Toys
لوحة تثبيت الأوتاد ، غير منظمة Pegboards, unstructured	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
لوحة تثبيت الأوتاد ، القرية (تكوين قرية بالقطع) Pegboards, village	اللُعب المشاهد: العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
الفونوغراف «راديو من النظام القديم» Phonographs	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
معدات التصوير Photography equipment	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
البيانو Pianos	الأدوات الموسيقية Musical Instruments

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
إلتقاط العصا Pick-up-sticks	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
كتل الوسائد Pillow blocks	الكتل Blocks
لُعبة الكرة والدبابيس	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
كعدات تنس الطاولة Table tennis equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
الطائرات Planes	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
الجبس Plaster of Paris	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مواد الفن التشكيلي Plastic art materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
قوالب بلاستيك Plastic bricks	الكتل Blocks
لُعب الحصير « البساط » Play mats	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
اللُعب المشاهد & مراحل Play scenes & stages	اللعب المشاهد & العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
معدات الملاعب Playground equipment	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
المسارح Playhouses	اللعب المشاهد &العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
ألعاب الخلاء Playscapes, non-commercial	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
الدمى ، العرائس الوبرية Plush dolls & toys	الدمى ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الكريات الملونة الناعمة Pom-pons	الفنون & الحرف Arts & Crafts
حمامات السباحة & الملحقات Pools & accessories	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
المدافع Pop guns	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
اللُعب المنبثقة (النطاطة) Pop-up toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
الأواني والقدور Pots & pans	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مواد صنع الفخار Pottery making materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
عجلات الفخار Pottery wheels	الفنون & الحرف Arts & Crafts
لُعب الدق والطرق Pounding, hammering toys	الأدوات & الدعائم Tools & Props
أشكال الورق قبل التصميغ Pre-gummed paper shapes	الفنون & الحرف Arts & Crafts
لُعب الضغط والتخمين Press & guess toys	اللُعب التعليمية Learning Toys
لُعب الضغط ورد الفعل Press & response toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
مجموعات الطباعة & والمعدات	الفنون & الحرف Arts & Crafts
منشور Prisms.	اللُعب التعليمية Learning Toys
لُعب قابلة للبرمجة Programmable toys	اللُعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
البرامج (البرمج) Programs (software)	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
	اللُعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
لُعب القذائف Projectile toys	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
الدعائم للعب الأدوار Props for role play	الأدوات & الدعائم Tools & Props
المنقلة Protractors	اللُعب التعليمية Learning Toys
لُعب السحب والدفع Pull & push toys	لُعب الدفع والسحب Push & Pull Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مسرح العرائس Puppet theaters	اللعب المشاهد & العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
العرائس Puppets	اللعب المشاهد & العرائس المتحركة Play Scenes & Puppets
معدات كرة المضرب « الراكيت» Racquet sports equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
الراديو Radios	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
دمى القماش Rag dolls	الدمي ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
جرافات Rakes	الأدوات & الدعائم Tools & Props

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
الدلايات (أداة تهتز تحدث صوت) & الخشاخيش Rattles & shakers	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	Musical Instruments الأدوات الموسيقية
Record players التسجيلات	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
Recorders التسجيلات	Musical Instruments الأدوات الموسيقية
	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
Rhythm instruments الآلات الإيقاعية	Musical Instruments الأدوات الموسيقية
(Ribbons (for movement أشرطة « للحركة»	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Rings, interlocking الحلقات المتشابكة	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Rings, teething (العضاضات) حلقات التسنين	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Robots «إنسان آلي «روبوت	Dolls & Stuffed الدمى ، واللُعب المحشوة Toys
	اللُعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
Rock polishing kits مجموعة الصخور التلميع	Arts & Crafts الفنون & الحرف
Rockers «المركبات الهزازة « للرضع	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Rockets الصواريخ	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Rocking horses الحصان الهزاز	Ride-On Toys لُعب الركوب
أدوات التزلج & الملحقات Roller skates & accessories	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Roly-poly toys دمي قصيرة ممتلئة	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
Rope ladders سلالم مصنوعة من الحبال	Recreational Equipment المعدات الترفيهية
Rulers مساطر	Learning Toys اللُعب التعليمية
Sandbox tools أدوات صندوق الرمل	Tools & Props الأدوات & الدعائم
(Scales (for weighing « للوزن » موازين	Learning Toys اللُعب التعليمية

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
أوشحة Scarves	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
مجموعة العلوم Science kits	اللعب التعليمية Learning Toys
نماذج العلوم Science models	اللعب التعليمية Learning Toys
مقصات Scissors	الفنون & الحرف Arts & Crafts
دراجات يسيرها الطفل « سكوتر » Scooters	لعب الركوب Ride-On Toys
قصاصات الصحف « سجل القصاصات » Scrapbooks	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مجموعة بطاقات الحياكة Sewing cards & kits	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
ماكينة الحياكة Sewing machines	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
فارزات الأشكال Shape sorters	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
	الألغاز التركيبية المصورة puzzles
عربات التسوق Shopping carts	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مجارف Shovels	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مغسلةSinks	الأدوات & الدعائم Tools & Props
أرضة التزلج & الملحقات Skates & accessories	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
كتب الرسم Sketch books	الفنون & الحرف Arts & Crafts
معدات التزلج Ski equipment	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مزلجة Sleds	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
زحاليق Slides	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
حيوانات وأشكال صغيرة Small animals & figures	الدمى ، واللعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
دمى طفل محشوة & ملابس صغيرة Small cloth, stuffed baby toys	الدمى ، واللعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
العدادت الذكية Smart beads	اللعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
القوالب الذكية Smart bricks	اللُعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
اللُعب الذكية Smart toys	اللُعب الذكية ، البرمجيات التعليمية Smart Toys & Educational Software
الغوص بأنبوب تنفس Snorkels	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
معدات صنع الصابون	الفنون & الحرف Arts & Crafts
معدات كرة القدم Soccer equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
الدمى اللينة & الدمى القماش Soft dolls & rag dolls	الدمى ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
برمجيات Software	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
لُعبة الجنود Soldiers, toy	الدمى ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
	الدمى ، اللُعب المشاهد Play Scenes & Puppets
كتب الأغاني Song books	الكتب Books
لُعب التصنيف Sorting toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
مجموعة المغازل Spinning seats	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أدوات طباعة Stamps (ink)	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مجموعة الاستنسل Stencil kits	الفنون & الحرف Arts & Crafts
ملصقات « ستيكرز» Stickers	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مواقد Stoves	الأدوات & الدعائم Tools & Props
ألعاب إستراتيجية Strategy games	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
دمى متحركة بخيوط String puppets	الدمي ، واللُعب المحشوة Dolls & Stuffed Toys
لُعب اللضم « التشابك » Stringing toys	الفنون & الحرف Arts & Crafts
لُعب كأس الشفط Suction-cup toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
صناديق المفاجئات Surprise boxes	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
سيارات الدفع الرباعي SUVs	لُعب الركوب Ride-On Toys
الدفوف الصغيرة Tambourines	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
مجموعة الشاي Tea sets	الأدوات & الدعائم Tools & Props
لُعب التسنين Teething toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
تليفونات « هواتف » Telephones	الأدوات & الدعائم Tools & Props
تليسكوب Telescopes	اللُعب التعليمية Learning Toys
الخيام & الملحقات Tents & accessories	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
بيئات الحيوانات Terrariums	اللُعب التعليمية Learning Toys
ملامس نسيج Texture pads	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
ترمومتر « ميزان حرارة» Thermometers	اللُعب التعليمية Learning Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
ألغاز تركيبية مجسمة Three-dimensional puzzles	الألغاز التركيبية المصورة puzzles
أدوات Tools	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
لعب البطاقات Trading cards	البطاقات ، الأرض ، اللوحات ، الرقع ، ألعاب المنضدة Card, Floor, Board, & Table Games
مسارات قطارات & ملحقات Train tracks & accessories	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
القطارات Trains	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
لُعب الوثب « الترامبولين » Trampolines	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
المثلث والعصي (موسيقية) Triangles ((musical	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
دراجة ذات ثلاث عجلات Tricycles	لُعب الركوب Ride-On Toys
جرافات Trowels	الأدوات & الدعائم Tools & Props

اللُعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللُعبة / الفئة الفرعية
شاحنات Trucks	لُعب الركوب Ride-On Toys
	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
لُعب حوض الإستحمام Tub toys	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
أقماع ، أنابيب Tunnels	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
آلة كاتبة Typewriters	اللُعب التعليمية Learning Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
قيثارة Ukulele	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
مظلات Umbrellas	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مكنسة كهرباء Vacuums	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مركبات Vehicles	لُعب الدفع والسحب Push & Pull Toys
	لُعب الركوب Ride-On Toys
	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
مجموعة مركبات مع شخصيات Vehicle sets with figures	لُعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
ألعاب فيديو Video games	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
أشرطة الفيديو & المعدات Video tapes (VHS) & equipment	المعدات السمعية البصرية Audiovisual Equipment
كمان « فيولين » Violin	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
ألعاب الواقع الإفتراضي & الملحقات Virtual reality games & accessories	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
عروض مرئية للرضع Visual displays for infants	الكمبيوتر & ألعاب الفيديو Computer & Video Games
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
معدات الكرة الطائرة Volleyball equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
عربات نقل السلع Wagons	لُعب الركوب Ride-On Toys
	الأدوات & الدعائم Tools & Props

اللعبة / المنتج (الفئة الرئيسة)	اللعبة / الفئة الفرعية
أجهزة الاتصال اللاسلكي Walkie-talkies	الأدوات & الدعائم Tools & Props
مسدسات الماء Water guns	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
معدات ألعاب الماء Water play equipment	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
صاروخ الماء Water rockets	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
معدات رياضة الماء Water sports equipment	معدات الرياضة Sports Equipment
طوربيدات الماء Water torpedoes	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
مسدسات الماء Water wings	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
ألوان الماء Watercolors	الفنون & الحرف Arts & Crafts
معدات التنبؤ بالطقس Weather forecasting equipment	اللعب التعليمية Learning Toys
مجموعات مواد النسيج & Weaving kits materials	الفنون & الحرف Arts & Crafts
معدات رفع الأثقال Weightlifting equipment	المعدات الترفيهية Recreational Equipment
عربات اليد Wheelbarrows	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الصفارات Whistles	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
	الأدوات & الدعائم Tools & Props
الشعر المستعار Wigs	مواد وأدوات التنكر Dress-Up Materials
اللعب الأزرار « ذراع التشغيل » Wind-up toys	لعب المركبات الصغيرة Small Vehicle Toys
مجموعات حرق « حفر » الخشب -Wood burning sets	الفنون & الحرف Arts & Crafts
مناضد العمل Workbenches	الفنون & الحرف Arts & Crafts
	المرايا ، المعلقات ، اليدويات Mirrors, Mobiles, & Manipulatives
إكسليفونات Xylophones	الأدوات الموسيقية Musical Instruments
اليو يو Yo-yos	المعدات الترفيهية Recreational Equipment



3

الباب الثالث
ثقافة الأمـان

الفصل الرابع عشر

14

الجانب النظري
ثقافة الأمان

- الأمان المستند إلى السلوك
- نظام الأمان
- نموذج التنمية
- البناء الشخصي
- البناء السلوكي
- البناء البيئي (الموقفي)
- تعريف ثقافة الأمان
- نموذج مقترح لثقافة أمان لُعب الأطفال
- الجانب التطبيقي لثقافة الأمان
- التفاعل مع مواطن الخطر «أسوأ اللُّعب عالمياً»

الجانب النظري
لثقافة الأمان

إن وجود ثقافة إيجابية ناضجة للأمان أصبح في غاية الأهمية، ومن المهم تحديد وفهم ما نعنيه بثقافة الأمان Culture of Safty، وللحصول على فهم أفضل لهذا المفهوم فلا بد من إعطاء لمحة عامة عن المصطلح، يليها مناقشة المفاهيم المتصلة بدرجة عالية بهذا المفهوم، مثل أمان المناخ، ونظم الأمان، المستندة إلى السلوك. ومن المعروف أنه قد تم إدخال ثقافة الأمان بعد حادثة تشير نوبل في عام 1986 التي نشرتها الوكالة الدولية للطاقة الذرية سنة 1988. وهناك تعريفات عدة لثقافة الأمان منها:

- عرفت اللجنة الاستشارية لأمان المنشآت النووية ثقافة الأمان على أنها مجموعة القيم والمفاهيم والمواقف والكفاءات وأنماط السلوك التي تحدد الالتزام بأسلوب وكفاءة إدراة الأمان. — وهي المواقف والمعتقدات والمفاهيم المشتركة التي تحدد المعايير والقيم وكيفية العمل والتصرف فيما يتعلق بالمخاطر والحد منها.

- كما تعرف بأنها تلك الجوانب من الثقافة التنظيمية التي من شأنها أن تؤثر في المواقف والسلوك فيما يتعلق بزيادة أو خفض المخاطر.

- هي نتاج تفاعلات متعددة الهدف بين الجمهور والثقافة وعلم النفس.

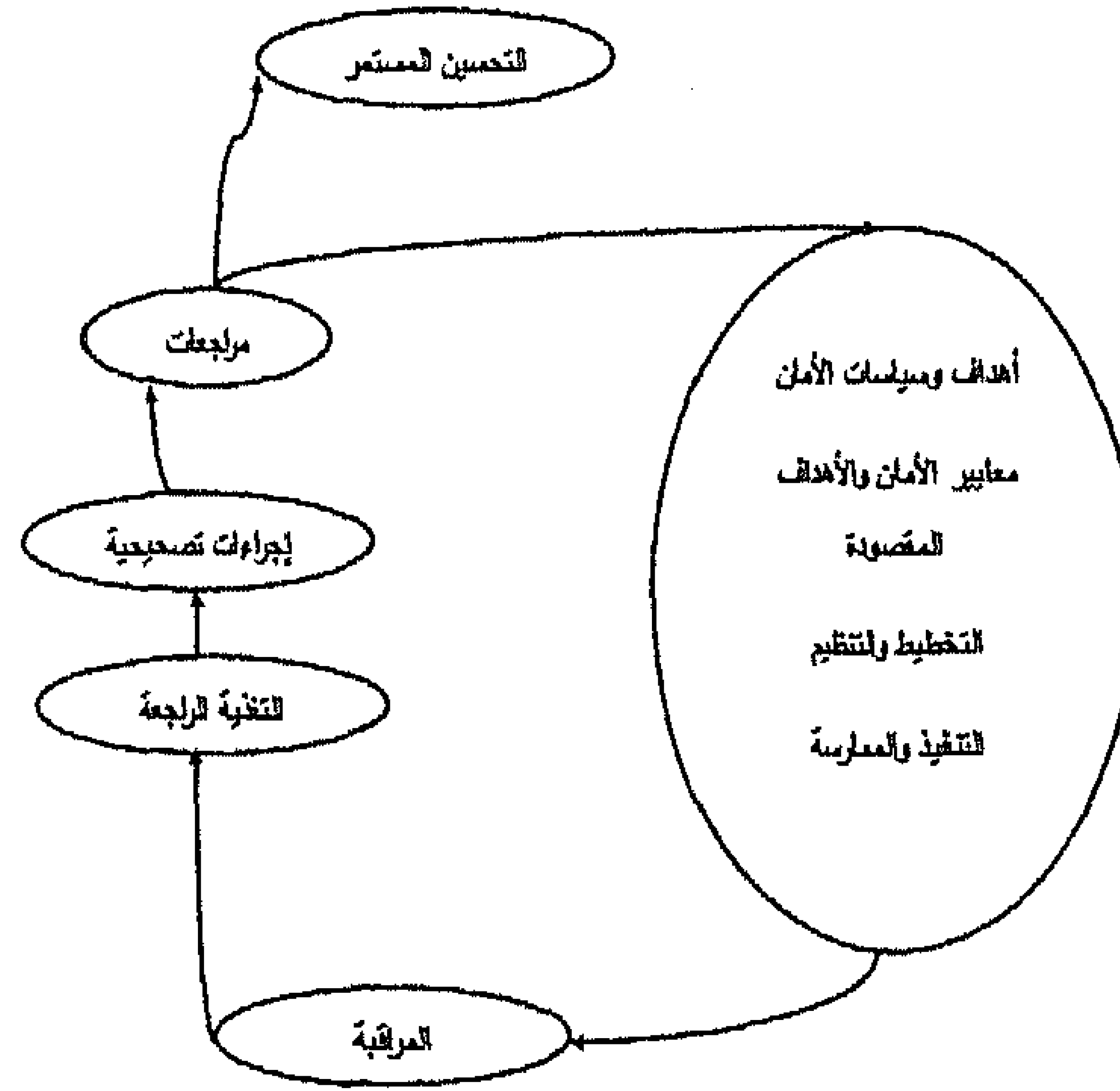
♦ الأمان المستند إلى السلوك :Behavior Based Safety (BBS)

يشير إلى التطبيقات المنهجية للبحوث النفسية في السلوك اللإنساني، وهو نهج تحليلي يعتمد على البيانات، حيث يحدد السلوك المستهدف من أجل التغيير، ووضع أهداف واقعية قابلة للتحقق من الأداء، ويكون توفير التغذية الراجعة أمراً ضرورياً لتعزيز سلوكيات الأمان المطلوبة، وبالتالي تعزيز التحسن المستمر، حيث أن أكثر من 80% من الكوارث تنسب إلى السلوكيات غير الآمنة.

♦ نظام الأمان Safty System

وهي تشمل سياسات الأمان والإجراءات وإدارة الأمان. ويوفر هذا النظام عملية

منهجيــة لتخطيط وتنفيذ ومراجعة أداء الأمان، والمراقبة وردود الفعل، وكذلك المســؤوليات والمساءلات، والقوانين، والمعايير، والبيانات والوثائق لعمليات إدارة موقع الأمان والشكل (1) يوضح عناصر هذا النظام.



شكل (1) العناصر الأساسية لإدارة الأمان

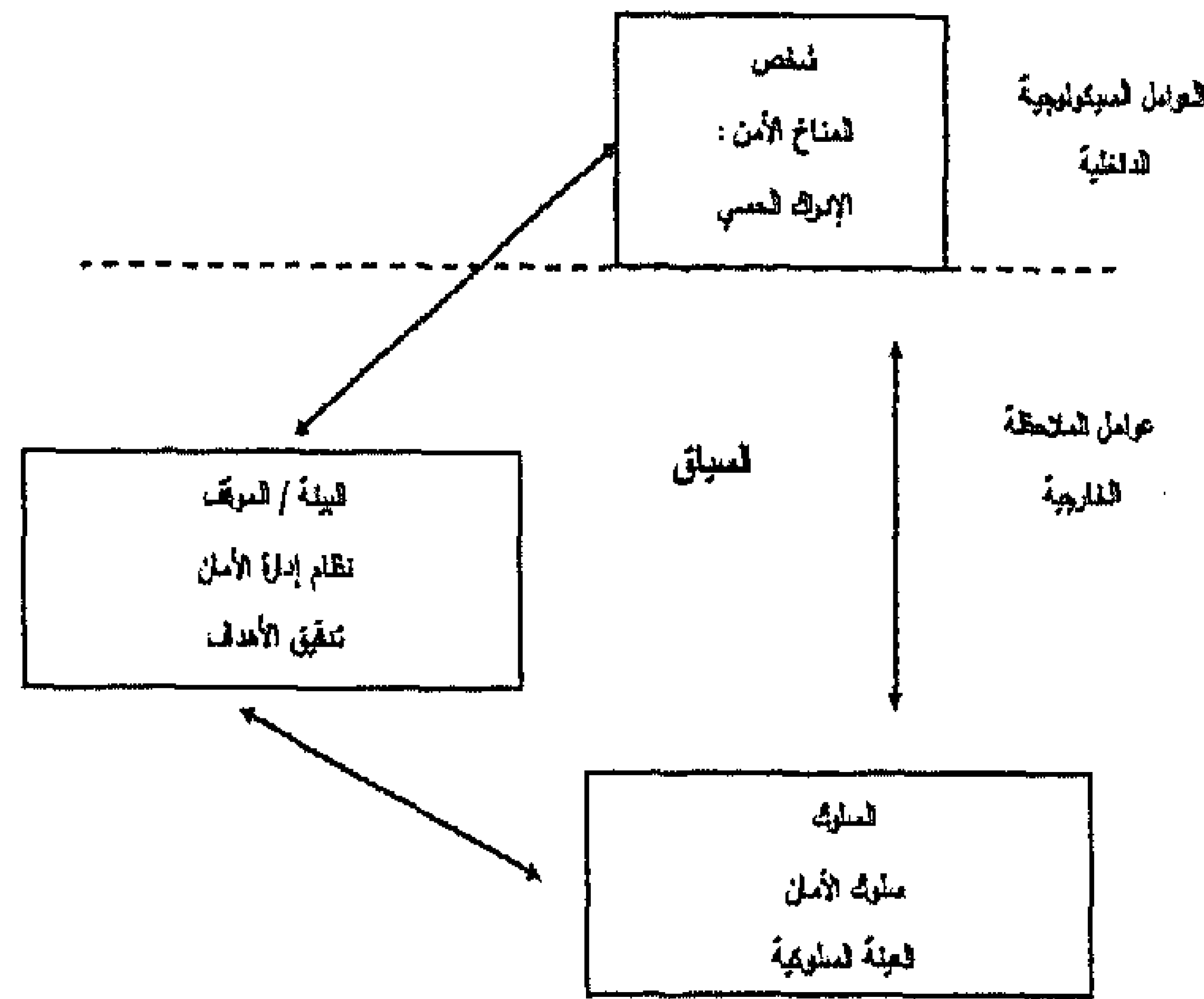
♦ مقاييس الأداء للأمان Safty Performance Measures

يتــم قياســ الأمان بعد وقوع إصــابات بالفعل، و تســمى تلــك المقاييس بــردود الأفعال، والملاحقات، أو مؤشرات متأخرة، لأنها تعتمد على البيانات بأثر رجعي.

♦ نموذج التنمية Model Development

باعتبار أن ثقافة الأمان موقف اســتباقي نحو الســلامة، فــإن ذلك يتطلب اتخاذ تدابير اســتباقية لأداء السلامة، وهذا أدى إلى تطوير نموذج نظري يحتضن كل العوامل الإدراكية، والنفسية،والسلوكية، والإدارية المتعلقة بالأمان. ويهدف هذا النموذج إلى تيسير تحليل ثقافة أبينــة الأمان لتعزيز وتحســين الســلامة. وعلى وجــود علاقة تفاعلية بين العوامل النفســية، والموقفية، والســلوكية. والســلوك البشري هو عنصــر من ثلاثة عناصر، يتألف من شخص، وبيئة (موقف) ، والســلوك الذي يختاره الفرد، ويعبر عن العنصر الثالث بالحتمية المتبادلة Reciprocal determinism. وليس بالضــرورة أن تعمل في وقت واحد، أو تعني بالضــرورة تكافــؤ القوى، ومع ذلك هنــاك عملية الفعــل ورد الفعل، وتعرف بالتفاعــل الدينامي الدائم

Perpetual dynamic interplay، ويعرض الشكل (2) نموذج الحتمية المتبادلة لثقافة الأمان الذي ابتكره كوبر Cooper.2000، وهو يعكس نموذج باندورا Bandura ,1956 والمستمد من النظرية المعرفية الاجتماعية. في هذا النموذج فإن الفرد (في إطار مناخ السلامة) يعكس تصورات الجمهور، والتي يمكن تقييمها عن طريق استبيانات مناخ الأمان، وسواء أكان السلوك آمناً أو غير آمن، يمكن مراجعته من خلال قوائم المراجعة المتعلقة بالأمان كجزء من مبادرات BBS ، ويمكن تقييم البيئة (المواقف) من خلال أنظمة السلامة المعمول بها.

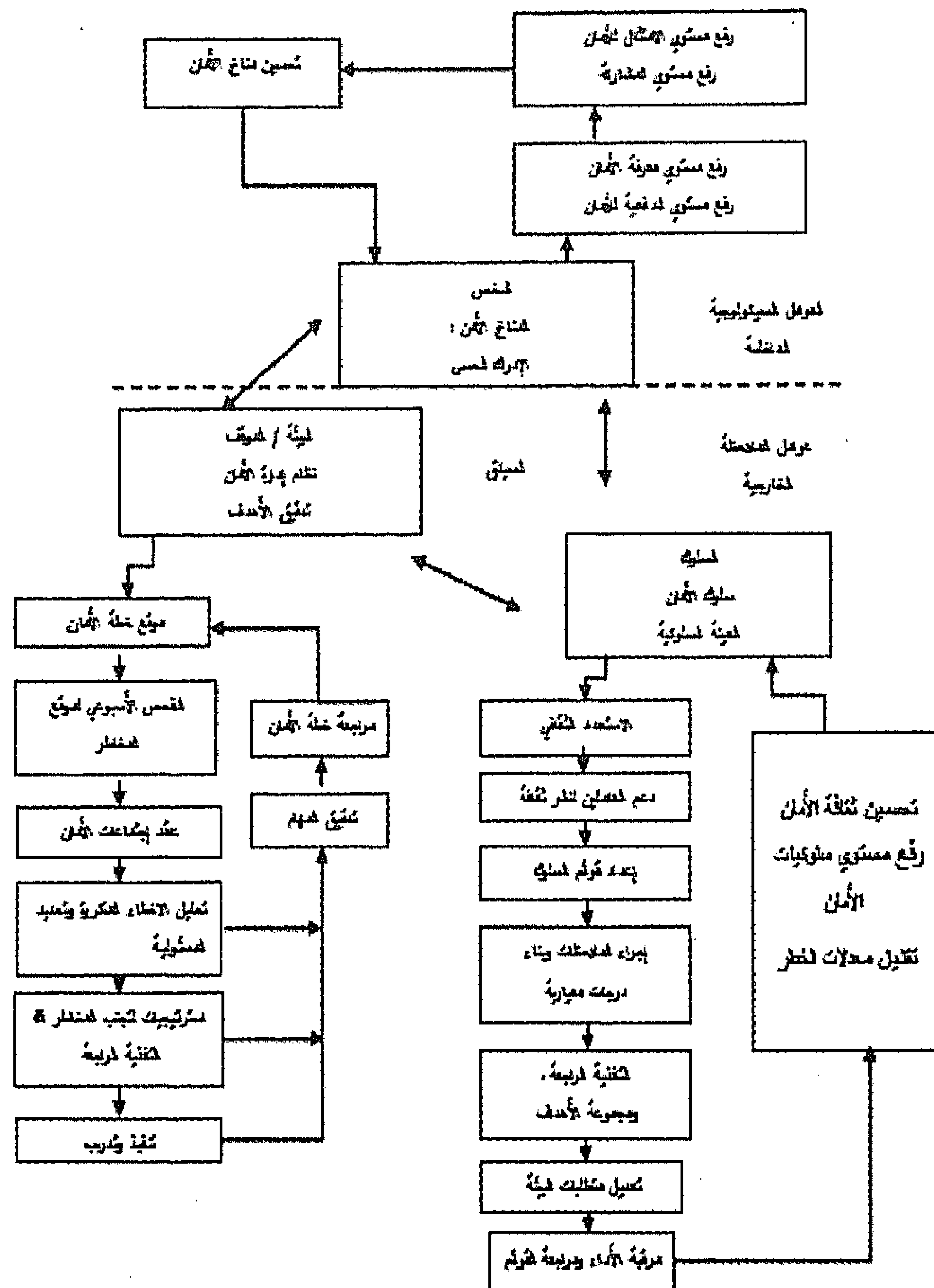


شكل (2) نموذج كوبر لثقافة الأمان

و يقر نموذج ماروس زيكي Marosszeky ,2005 عن ثقافة الأمان بوجود علاقات تفاعلية بين البني النفسية، والإدراكية، والبيئية، والموقفية، والسلوكية، وبالتالي يمكن تحليل ثقافة الأمان للبنيات الثلاث، ويمكن قياسها بشكل مستقل أو مجتمعه معاً من أي موقع. وعن تفاصيل كل بناء واستغلال إمكاناته راجع الشكل (3).

♦ البناء الشخصي Person Construct

لالتزام الجهات المعنية تأثير كبير في الأمان، ويمكن أن يكون للجهات مبادرات مختلفة في هذا السياق، وإلتزامها يمكن النظر إليها على أنها صحيحة ومهمة للجميع، من خلال تقييمها من واقع الدراسات الاستقصائية لأمان المناخ من تصورات الجمهور. فمن شأن دراسة المناخ أنه يؤدي إلى زيادة المعرفة المتوافرة لدى الجمهور، وبالتالي تأثير ذلك في أداء السلامة.



شكل (3) نموذج بناء ثقافة الأمان

♦ البناء السلوكي Behavior Construct

يمكن قياس الجوانب السلوكية لثقافة الأمان، من خلال تصميم وتنفيذ برامج مناسبة تكشف عن جاهزية المشاركين، وتحديد نقاط الضعف ونقاط القوة لديهم، وتصمم قوائم ملاحظة للسلوكيات الأمنه / غير الآمنة من السجلات المتاحة للحوادث، ووثائق تقييم المخاطر، المناقشات الجماعية. ويقيس المراقبون المدربون السلوكيات الآمنة وغير الآمنة بشكل دوري لبناء درجات معيارية للأمان، وينبغي تحديث هذه البرامج باستمرار، وفي نهاية المطاف سوف يؤدي إلى تحسين ثقافة الأمان.

♦ البناء البيئي (الموقفي)
Construct Situation / Environment

وتنعكس الجوانب البيئية لثقافة الأمان في الواقع المعاش، وهي التي تحدد كيفية التعامل مع المخاطر، التي تحتوي على العناصر الآتية:

1 - تحديد المخاطر سواء أكانت أسبوعية، أم شهرية، أم ربع سنوية، أم نصف سنوية.

2 - الاجتماعات المنتظمة، والتقارير، والوثائق.

3 - تحديد الاخطاء، لتحديد الأسباب الجذرية، والتكرارية إن وجدت، والمسؤولية.

4 - دور الاستراتيجيات والبرامج ومدى فاعليتها في خطط السلامة.

♦ ملامح النموذج

ويقدم وصفاً لنماذج ثقافة الأمان كما ورد في الأدبيات ، وفي محاولة تسليط الضوء عليها، قدم كوير نموذج يوضح العلاقة التفاعلية المتبادلة بين العوامل النفسية والبيئية والسلوكية لتحقيق الآتي:

1 - دمج الثلاثة مفاهيم معاً، وهي أمان المناخ، وأمان السلوك، ونظم الأمان، مما يسمح للأبعاد المختلفة للأمان من القياس بشكل فردي أو في مجموعة.

2 - أنها لا تعتمد على نوع واحد من أدوات القياس، في المقابل فإنه يستوعب مجموعة متنوعة من الأدوات بما في ذلك الدراسات الاستقصائية Surveys، ومجموعات التركيز Focus group ، وتحليل الوثائق Document analysis ..... إلخ

3 - و لا يخص البناء البيئي الجوانب الموقفية فقط، لكنه يتعامل أيضاً مع ظروف فردية محددة.

4 - الثلاثة أبنية يكمل كل منها الآخر، على نحو يوفر طريقة مثلثية للقياس، مما يسمح بإجراء تحليل متعدد المستويات لبناء ثقافة الأمان.

وباختصار، يمكن تعريف بناء ثقافة الأمان على النحو الآتي:

سلوكيات الفرد، ومجموعة الأفراد، الاتجاهات، المعايير والقيم، والتصورات، والأفكار التي تحدد الالتزام، وأسلوب وكفاءة نظام الجهات المعنية، وكيف يصرف أفرادها، وردود

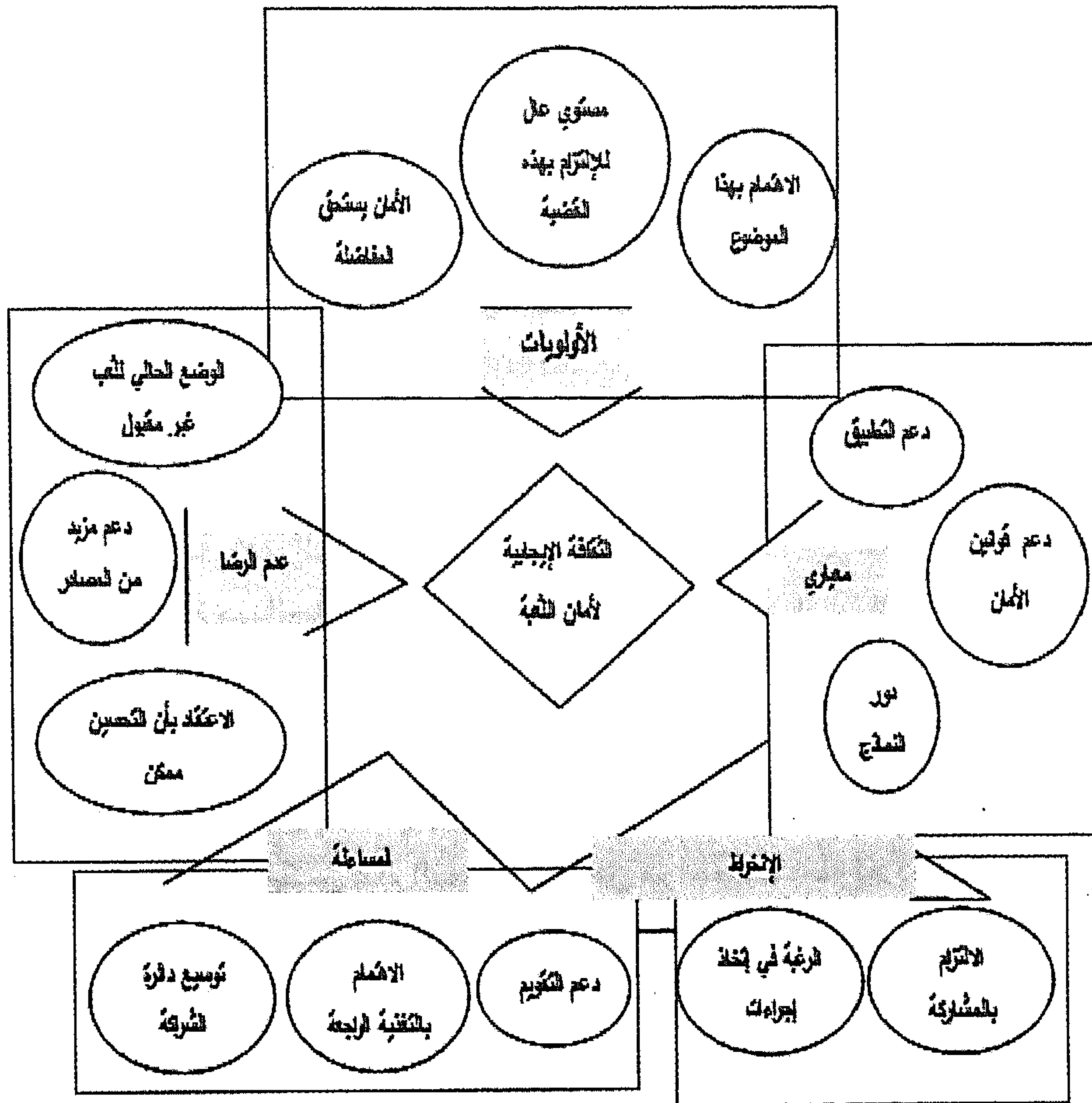
أفعالهم من حيث اجراءات الأمان. ويتصل بهذا التعريف الشامل ثقافة الأمان الشخصية، وسلوكيات المجموعة، والاتجاهات، والأفكار، وكذلك اداء الأمان من خلال نظام غدارة المان في المؤسسات المعنية. إنها تتعلق أيضاً بسلامة الإلتزام، وأسلوب الإدارة، والاستجابة لكل الإجراءات المتعلقة بالأمان.

♦ ملاحظات ختامية:

تم اقتباس النموذج المفاهيمي الوارد أعلاة من البحوث الجارية في جامعة تسينغهوا Current Resrarch at Tisinghua University، وهو يوفر إطاراً تكامليا متعدد الأوجه لبناء ثقافة الأمان. وتشير النتائج الأولية إلى نجاح هذا النموذج في تحسين الفهم الشامل لثقافة الأمان، وكانت الدراسات الاستقصائية للإستبيانات مفيدة في زيادة الوعي بالأمان لدي الجمهور، مما يؤدي إلى تحسين مناخ الأمان، ولوحظ زيادة في السلوك الأمن. وعموماً يعتبر النموذج أداة صالحة لتقديم الإرشاد للجمهور على اعتبار أن السلامة قضية تتعلق بكل فرد.

وفي ضوء عدم وجود مقاربة منهجية لتحليل موضوعي لثقافة الأمان في البيئات المختلفة، نقترح هذا النموذج النظري، الذي يشمل عناصر بشرية، وتقنية، وبيئية، وتنظيمية، وكذلك تفاعلاتهما معاً، وأن أسس بناء النموذج جاء من مراجعة شاملة للأدبيات ذات الصلة، وهو بمثابة نموذج أساسي منطقي لتحديد كيف يتم التحليل، وتقييم الجوانب المختلفة لبناء ثقافة الأمان. إنه يوفر فرصاً للتوجه نحو نموذج محدد الأهداف، ومنبثقاً منه أهداف فرعية أخرى عن تصورات، وسلوكيات، وآراء يمكن تقييمها من خلال أمان المناخ، ونظم التدقيق.

والنموذج الآتي يحدد السلوك الإيجابي للتعامل مع أمان اللُّعبة، وهو تصور مقترح لثقافة أمان اللُّعبة يبدأ بعدم الرضا عن الوضع الحالي للتعامل مع اللُّعب، وضرورة دعمه من المصادر المختلفة من الدول الي سبقتنا في هذا المجال، والإيمان بأن التحسين ممكن، ثم يليه بعد ذلك تحديد الأولويات، ووضع المعايير، والإنخراط الإيجابي في الممارسة، وإنتهاء بالمساءلة التي تستند على عملية التقويم والاهتمام بالتغذية الراجعة، وشراكة الأطراف المعنية جميعها.



شكل (4) نموذج مقترح لثقافة أمان اللُعبة

♦ الجانب التطبيقي لثقافة الأمان
التفاعل مع مواطن الخطر «نماذج لأسوأ اللُّعب عالمياً»

جدول (1) «نماذج لأسوأ اللُّعب عالمياً»

اللُّعبة الأولى: **التصنيف مع الدوران TWIST 'n SORT** تلك اللُّعبة موجهة للأطفال من ثلاث سنوات فأكثر، وهي مصممة لتتماشى مع مراحل النمو ، وتهدف إلى التدريب على حل المشكلات وتدريب العضلات الدقيقة. ومصدر الخطورة: في هذه اللُّعبة في احتمال إنفصال الأوتاد الصغيرة الموضحة بالرسم في كل عمود. مما يشكل خطراً على الأطفال الصغار إذا تم وضعها في الفم فيتعرضون لخطر الإختناق.	
اللُّعبة الثانية: **لعبة باور رنجرز السامرائي (حد السيف)** **POWER RANGERS SAMURAI MEGA BLADE** موجهة للطفل من عمر أربع سنوات فأكثر والهدف منها التركيز على هدف (التصويب) في هذه اللُّعبة أنها قد تسبب إصابات خطيرة في الوجة أو أي أجزاء أخرى في الجسم نتيجة تصويب السيف. ويحذر من توجيهها نحو أي فرد. وعند سوء استخدامها في أثناء عملية السحب فإنها قد تؤذي الأفراد القريبين من اللاعب، ويصعب تنبيه الأطفال إلى تلك الخطورة.	

اللُّعبة الثالثة: **ترامبولين (لعبة الوثب)** **FOLD & GO TRAMPOLINE** صممت هذه اللُّعبة للأطفال الصغار، ووظيفتها الوحيدة الوثب فقط، وليس لها وظائف أخرى، ويوجد منها أشكال كثيرة كما هو موضح بالصور. حسب الأعمار المختلفة. خطورتها تكمن في أنه لا ينبغي استخدامها كلعبة نشاط لأن سوء استخدامها يمكن أن يؤدي إلى إصابات خطيرة في الرأس والعنق وأجزاء أخرى في الجسم.	
اللُّعبة الرابعة: **سحب البطة الخشبية** **PULLING ANIMAL DUCK** وهي لعبة موجهة للطفل فوق عمر سنة وهدفها مساعدة الطفل على المشي من خلال جر أو سحب الحبل المعلق في اللُّعبة. خطورتها تكمن في احتمال التعرض لخطر الخنق بلف الطفل للحبل حول عنقه في أثناء اللعب بها.	
اللُّعبة الخامسة: **حافلة المدرسة SCHOOL BUS** هذه اللُّعبة موجهة للأطفال فوق الثلاث سنوات، وهي تدخل ضمن تصنيف ألعاب الحركة. تلك الحافلة المدرسية المصغرة تسبب خطر الاختناق، والتسمم للأطفال. خاصة الأطفال دون الثالثة حيث من المحتمل إزالة المواد من على الخشب وإطارات المطاط وعجلات البلاستيك وتكون الإصابات عن طريق الفم.	

اللُّعبة السادسة: **لعبة منحنى القوس Z-CURVE BOW** تلك اللُّعبة موجهة للأطفال فوق الثماني سنواتمن العمر، وتدخل ضمن ألعاب التصويب.وخطرها يكمن عند استخدام السهم في اللُّعبة فإنه قادر على الطيران أكثر من 25 قدماً ويمكن أن يهدد أماكن في الجسم مثل العين والوجه أو أي كائن آخر. ومن التحذيرات أنه لا ينبغي سحبها أو شدها أكثر من نصف قوتها لأنها سوف تسبب ضرراً بالغاً للأفراد القريبين من الهدف وهذا لا يمكن ضمانه مع الأطفال وخاصة الأصغر سناً.	
اللُّعبة السابعة: **لُعبة ركائز الكمال (الإتزان)** **STEPPER "LOW RISE" STILTS** عبارة عن قطع بلاستيكية ملونة متصلة بحبال لليد وهي لُعبة للأطفال فوق الخمس سنوات. وكثير من الأطفال تستهويهم هذه اللُّعبة خطورتها تكمن: في أنه عند وضع أقدامهم على القطعتين وشد الحبل فإنهم لا يتحكمون في توازنهم ويدورون حول أنفسهم فينقلبون على الأرض مما يسبب إصابات خطيرة خاصة في الدماغ.	

اللُعبة الثامنة:

SWORD FIGHTING JACK SPARROW

سيف المقاتل جاك سبارو

هذه اللعُبة موجهة للأطفال بعمر أربع سنوات وأكثر.
مخاطر اللُعبة: تحتوي اللُعبة على أجزاء صغيرة كثيرة لا تصلح للأطفال الصغار دون الثالثة. قد تُأذي العين أو أي أجزاء أخرى بالجسم.
يوجد منها أنواع كثيرة بالسوق كلها موجهة لتعلم القتال بالسيف موجهة للأطفال دون الرابعه وهي مأخوذة من الفيلم الشهير قراصنة الكاريبي.
اللعُبة تحتوي على القرصان جاك سبارو يحمل في يده اليمني سيف من البلاستيك، تتحرك اليد بالسيف عند الضغط على زر باللُعبة.

اللُعبة التاسعة:

ألة شرنكي دنكي المدهشة

THE INCREDIBLE SHRINKY DINKS MAKER

لعُبة تحتاج إلى وقت كبير للعب بها. موجهة للأطفال في عمر 8 سنوات التحذير: هي لعبة كهربائية.
عندما يدخل الأطفال رزم الورق الواحدة بعد الأخرى باللُعبة قد تحدث صدمة كهربائية أو حروق أو جروح. فاللُعبة تحتاج لتيار كهربي 120 فولت ومصباح كهربائي 60 وات للتسخين. والوالدين أو المسؤولين عن رعاية الأطفال ليسوا في حاجة إلى دليل أو تحذيرمن كون خطورة تلك اللُعبة على حياة الأطفال.
تحذير للألعاب الكهربائية: مثل كل الألعاب الكهربائية يجب مراعاة عدم حدوث الصدمة الكهربائية. وألا تلامس اللُعبة الماء.

اللُعبة العاشرة:

جودزيلاوحش الرياضة العملاق

«GIGAN" GODZILLA FIGURE

موجهة للأطفال في عمر 4 سنوات
التحذير: تحتوي اللُعبة على أجزاء صغيرة.قد يؤدي إبتلاعها لخطر الإختناق إذا استخدمها الأطفال الصغار تحت 3 سنوات.اللُعبة المشار إليها تحمل ملامح جامدة، بها زعانف وأجنحة حادة، فضلاً عن وجود خنجر حاد أيضاً، ونتوءات بلاستيك وقد تتسبب كل هذه الأجزاء إصابات بالغة للأطفال.

الفصل الخامس عشر

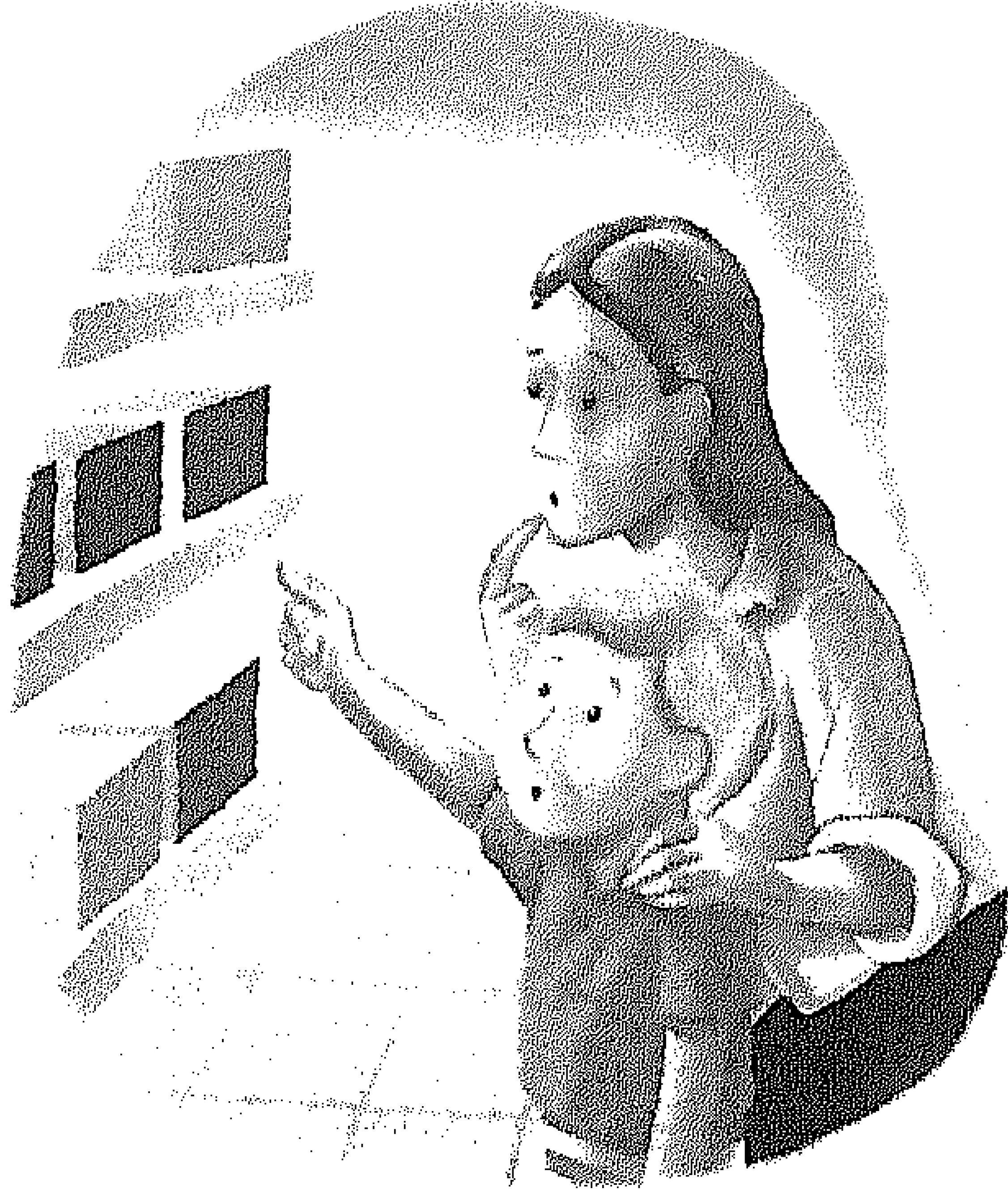
15

دليل الآباء للُّعب الآمنة للأطفال

- المقدمة
- اللعب الأمن
- اللُّعب المحتوية على سوائل
- مخاطر تجاهل محتويات اللُّعبه
- تخزين اللُّعب بأمان
- لُعب الأطفال حتى ثلاث سنوات
- لُعب الرضع
- الُلعب المتصلة بأحبال أو أشرطة مطاطية أو سلاسل.
- لُعبة السحب والتراجع الذاتي
- لُعب تعمل باتيار الكهربائي
- لُعب الحشو
- كتل البناء
- لُعب الدفع/ السحب
- الدمى
- لُعب القطارات والسيارات والمركبات المصغرة.
- الأقنعة والخوذات
- اللُّعب المغنطة
- البالون
- الطائرات الورقية
- حلقة كرة السلة واللوحة الخلفية
- الأقواس والسهام.
- ألعاب البنادق والمسدسات
- الطائرات المحلقة
- المجموعات الكيميائية
- ألعاب الماء
- لُعب الركوب
- دراجات التدريب
- االحصان الهزاز
- لُعبة القفز البهلوانية
- المنازل والخيام
- دهانات الأصابع
- معايير المنتجات الاستهلاكية

دليل الآباء للُّعب الآمنة للأطفال

♦ المقدمة



تُعتبر لُعب الأطفال جزءاً مهماً في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث يساعدهم على النمو، والتعلم فضلاً عن الترفية عنهم.

ولسؤ الحظ فإن بعض لُعب الأطفال يمكن أن تكون خطرة من حيث الصنع، وأيضاً قد تكون غير مناسبة لعمر الطفل ومستوى نموه، وبالتالي يمكن أن تؤدي إلى نتائج خطيرة.

وهذا الكتاب دليل لمساعدتك على اختيار اللُّعب الآمنة لطفلك، وقد انتقينا أكثر اللُّعب شيوعاً، مع تقديم المخاطر التي قد تنجم عن سوء استخدامها.

هناك اعتبارات مهمة لإقتناء اللُّعبة أهمها مراعاة شروط الأمن والسلامة فيها، وكذلك ملاءمتها لعمر الطفل ومستوى نموه.

عند اختيار اللُّعب لطفلك من الضروري أن تتذكر قواعد الأمن والسلامة الآتية:

قراءة بطاقة التعليمات المدونة على العبوة، واتبع التوصيات والإرشادات حول العمر المناسب وطرائق الاستخدام، وكيفية إشراف الكبار عليها.

لا ينبغي احتواء لُعب الأطفال على أجزاء صغيرة، أو أشياء صغيرة مثل البطاريات، المسامير، العملات المعدنية وغيرها، وألا تعطي للأطفال دون سن الثالثة.

لا ينبغي اقتناء اكسسوارات أو مزينات كالمجوهرات للأطفال دون سن الثالثة.

عند اختيارك للُّعب التي تعتمد على النشاط والحركة، ينبغي أن تكون قوية، ومتينة، حتى لا تتهاوي مع حركات الأطفال العنيفة.

تحقق من عدم وجود حواف حادة، وأسطح خشنة يمكن أن تصيب الطفل بضرر.

ضمان خلو مواد الطلاء والحشو من المواد السامة الخطرة.

إن اختيار اللُّعب بعناية لا يكفي، فالإشراف على لُعب طفلك، وتزويدهم بمنطقة آمنة

للعب هي أفضل الطرائق لحماية طفلك من الأذى. ومن الأفضل دائماً أن تشرح وتوضح لطفلك الاستخدام الصحيح والأمن للُّعبة التي ربما يستخدمها لأول مرة. يمكنك تحسين منطقة اللعب في المنزل من خلال الآتي:

إزالة الغلاف المحفوظ فيه الُلعبة بعد شرائها قبل إعطائها لطفلك الصغير.

التأكيد على الأطفال الأكبر عمراً بعدم التعامل مع لُعب الأطفال الأصغر سناً.

التحقق من عدم وجود كسر في اللُّعبة أو أجزاء منفصلة عنها، يمكن أن تكون خطراً محتملاً للأطفال الصغار، كتعرضهم لخطر الخنق.

استبعاد البالونات من منطقة لَعب الأطفال الصغار، وكذلك استبعاد قطع البالونات المنفجرة لأنها من الممكن أن تسبب لهم خطر الإختناق.

استبعاد بطاريات اللُّعب الفارغة لأنها يمكن أن تسرب السموم السائلة، وتسبب أذى للجلد والعينين.

♦ أمان لُعبة طفلك

يمكن تأمين اللُّعبة وفقاً لسن طفلك ومستوى نموه من خلال الآتي:

- استخدام الدهانات غير السامة، وكذلك مواد الغراء، واستخدام الغسيل بالأقمشة لإزالة أية مواد سامة في الطلاء.
- ضمان أن المواد المستخدمة في اللُّعبة غير قابلة للإشتعال، وخاصة شعر الدمية وملابسها، ومزيناتها.

ومن المهم أيضاً أن تكون الُعبة قوية لتتحمل أوجه نشاط اللَّعب بها من خلال:

- أن تكون المواد التي صُنعت منها متينة وقوية.
- أن تكون الأجزاء التي تتركب منها مُثبتة ومتماسكة، ولا يمكن إقتلاع أي جزءٍ منها بسهولة حتى لا تصبح خطراً للخنق.

ضمان أن حواف اللُّعب الخشبية ناعمة وليست حادة، ويفضل أن تكون من الأخشاب المُعالجة حتى لا تتناثر شظاياها.

♦ اللُّعب المحتوية على سوائل

تحتوي العديد من اللُّعب على سوائل، مثل بعض الدمى، ومنها الزجاجات المستخدمة في تغذية الطفل المصاحبة لُدمى العرائس، والأقلام المائية، والقلائد، والميدليات، وغيرها......

إذا لم يحدد نوع السائل في اللُّعبة، فمن المحتمل أن يكون مادة كيميائية خطرة، ويتمثل هذا الخطر حين يعض الطفل اللُّعبة أو يثقبها.

♦ مخاطر تجاهل محتويات اللُّعبة

اللُعب الصاخبة

إحذر من لُعب الأطفال التي تُحدث أصواتاً صاخبة، لأنها يمكن أن تضر بسمع طفلك، فالأطفال الصغار أكثر حساسية للأصوات الصاخبة من الأطفال الأكبر سناً، وكُن حذراً بالذات من الضوضاء العالية، حينماً تقترب من الأذن مثل الهواتف، ولعُبة مكُبر الصوت مع متُكلم آخر.

ويمكن أن تكون الضوضاء أيضاً من صفارة مُستمرة، أو أصوات بُندقية أو مسدس فيكون خطرها شديداً على سمع الطفل.

♦ تخزين اللُّعب بأمان

صناديق حفظ اللُّعب يمكن أن تكون مفُيدة لك في حفظ اللُّعب، والحفاظ على غرف النوم أو المعيشة مرتبة. ولكنها يمكن أن تكون خطرة، وتتسبب في قتل أطفالك الصغار، بسبب الغطاء الثقيل للصندوق، حيث من المحتمل دخول الطفل في الصندوق، ويتم غلقه تلقائياً وهو بداخله، ولا يستطيع رفع الغطاء. فإذا كان لديك صندوق حفظ اللُّعب من هذا النوع فكر في التخلص منه حماية لطفلك.



شكل (1) صندوق لُعب

وإذا كنت تفكر في شراء صندوق لحفظ للُّعب راعي الآتي:

- يفضل أن يكون من غير غطاء. وإذا اخترته مع غطاء ينبغي أن يكون الغطاء خفيفاً وقابلاً للرفع بسهولة من قبل الطفل.

- وفـي حالة إذا كان الصندوق بغطاء، تأكد أنه من السهل لطفلك فتحه.
- تأكد من وجود فتحات تهوية فـي صندوق اللُّعب، فـي حالة إذا قفز الطفل داخله وأغلق غطاؤه.
- تأكـد من وجود سـدادتات مطاطية بإرتفـاع لا يقل عن 12 ملم أو أكـثر حتى إذا وقع الغطاء على يد الطفل وهو مُسـند عليه نضمن عدم إيذاء يده، بالإضافة إلى أنه يوفر قدراً من التهوية.

♦ لُعب الأطفال حتى ثلاث سنوات

الأطفـال دون سـن الثـلاث سـنوات مـن العمـر يضـعون اللُّعب فـي أفواههم باسـتمر لإستكشافها بالمص والمضغ. وأطفال هذه الفئة العمرية بوجه خاص عُرضة للإختناق بإبتلاع أشياء صغيرة.

إبقاء الأشـياء الصغيرة بعيداً عن متناول الأطفال الصغار، والإشراف دائماً عليهم فـي أثناء لعبهم.

ينبغي الإلتزام بالتعليمات الخاصـة بأمن وسـلامة لُعب الأطفال الذين تتراوح أعمارهم من الميلاد حتى 36 شـهراً، حيث تنص تلك التعليمات على أنه يجب أن لا تحتوي اللُّعب على أجزاء صغيرة، فقطعة تعادل 35 ملم كافية لإبتلاعها مما يسبب خنقاً للأطفال دون الثالثة من العمر.

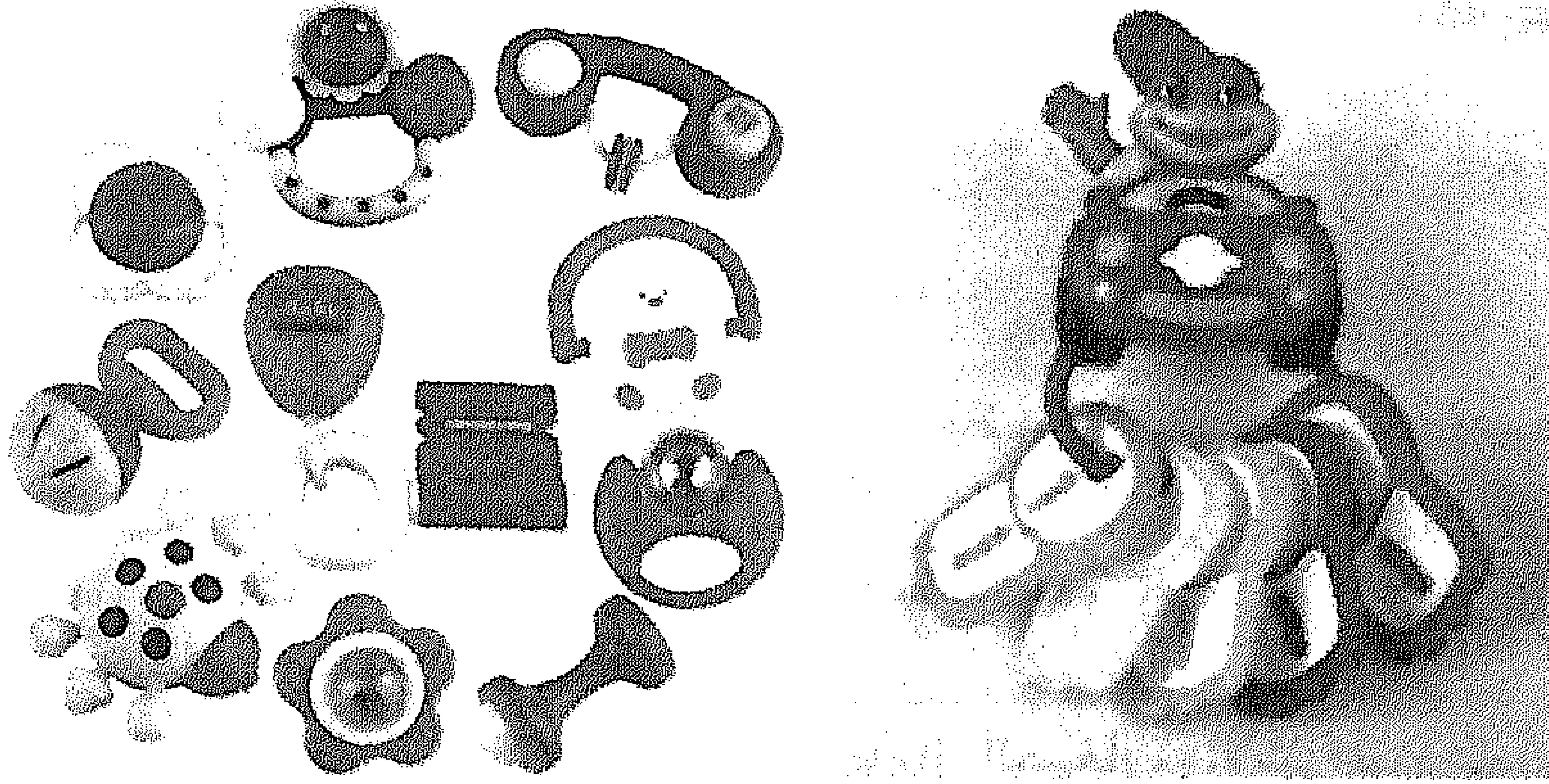
ومن أمثلة اللُّعب المناسبة للأطفال دون سن الثالثة من العمر:

- لُعب القبض والمسك التي تحدث إهتزازاً.
- لُعب تحدث أصوات أو مناظر.
- لُعب فـي صورة كتب تتضمن أرقام وحروف.
- لُعب لتصنيف الأشياء الكبيرة لا تحتاج إلى مهارة استخدام الأصابع.

♦ لُعب الُرضع

قبل أن تشتري:

الخشخشات والدلايات.



شكل (2) الخشاخيش والدلايات

ينبغي أن تكون كبيرة بشكل كاف، بحيث لا يصلح وضعها في الفم مما يسبب خطر الاختناق ، كما يراعي ذلك أيضاً عند تصميم مقبض الخشخيشة.

الحذر من دلاية العضاضة، حيث يمكن أن تلتف حول رقبة الطفل وتؤدي إلى خنقه.

اختبار لُعب الخشاخيش وغيرها من اللُّعب اليدوية التي تحُدث أصواتاً، لا ينبغي أن يزيد ضجيجها على صوت المحادثة العادية في الغرفة بأي حال من الأحوال.

الُلعب المتصلة بأحبال أو أشرطة مطاطية أو سلاسل.

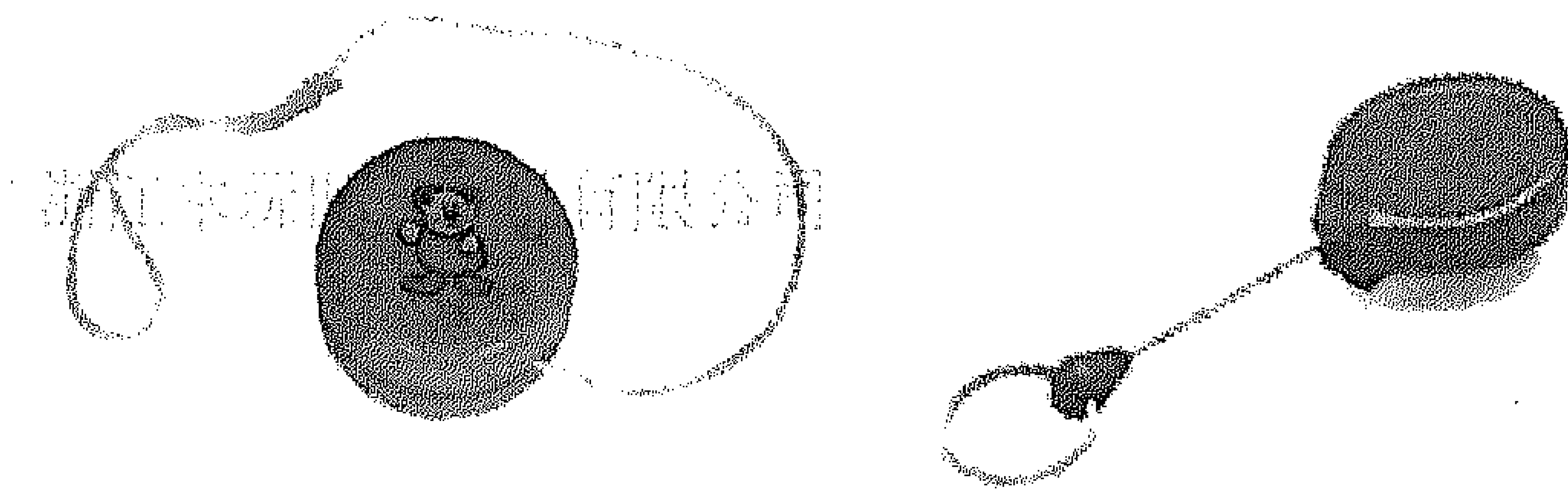
عندما يتم إرفاق اللُّعبة بسلسلة أو حبل، ينبغي أن يكون طولها أكثر من 300 مم حتى لا تصبح السلسلة خطراً يعرض الطفل للخنق.

عندما يكون للُّعبة شريط مطاط مرفق بعربة أو مهد الطفل ينبغي أن يكون الحد الأقصى لطول الشريط المطاط 750مم، وكذلك يكون طول الشريط غير القابل للمط فلا يزيد عن 560 مم.

يجب أن تتضمن اللُّعبة تحذيراً:

تحذيـر: يجـب إزالة / منع هـذه اللُّعبة من مهـد أو عربة الطفل عنما يكـون قادراً على الجلوس دون مسـاعدة ، وذلـك لأن هناك احتمـال لحبس الطفل بالشـريط مما يؤدي الى الاختنـاق . وعدم ترك الطفل بمفرده بالعربة أو السـرير لإحتمـال وقوعه للأمام على اللُّعبة بطريقة تؤدي الى كتم التنفس .

لُعبة السحب والتراجع الذاتي:

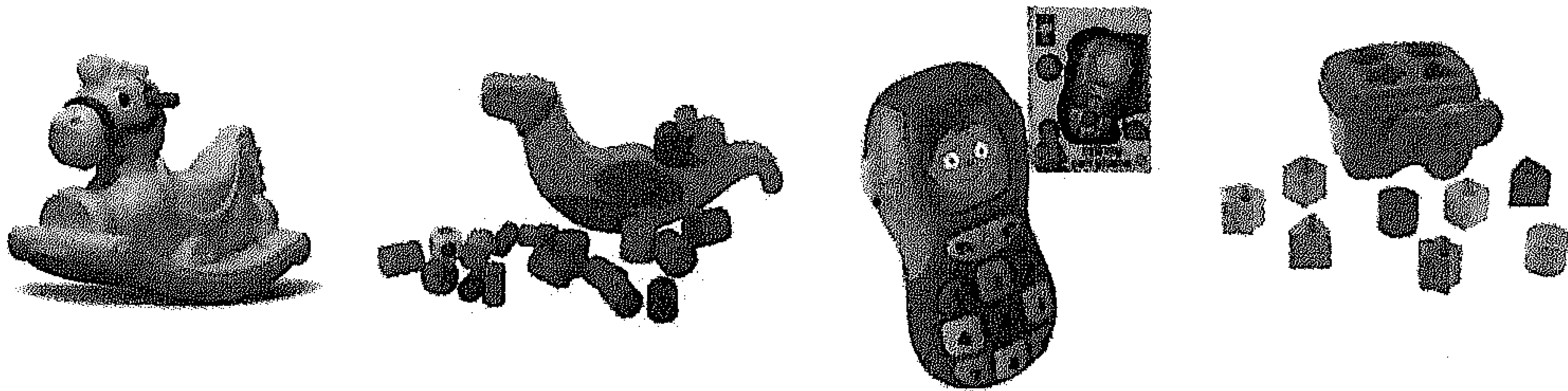


شكل (3) لعب السحب والتراجع الذاتي

وهي عبارة عن لعُبة يشـد الطفل الحبل المطاطي للُّعبة ثم يتركه لينزلق، وهذه لا تصـلح لأطفال يقل أعمارهم عن 18 شـهر حيث أن هناك احتمال إصـابة أصـابع الطفل جراء شد الحبل أو تراجعه عليها. ولضمان أمان تلك اللُّعبة ينبغي ألا يزيد الحبل عن 50 مم.

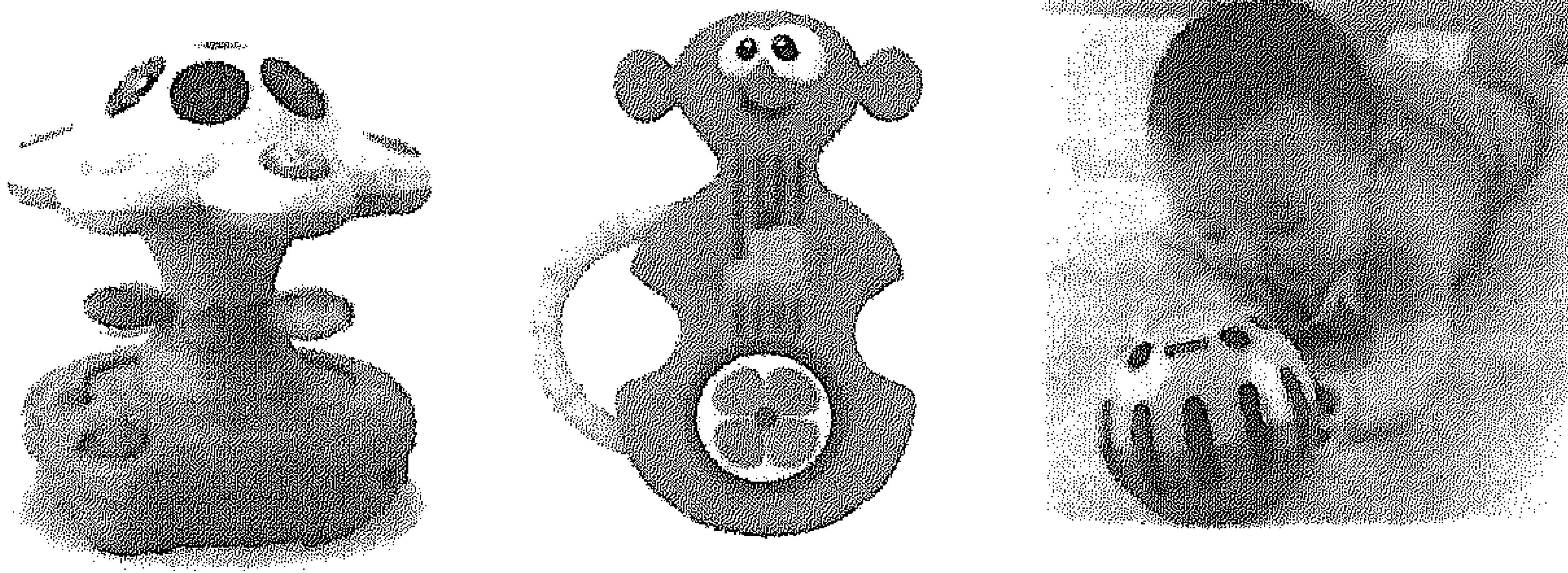
الأجزاء المنفصلة

لا ينبغي إنفصـال أجزاء من اللُّعب المخصصـة للأطفال الصـغار جداً، حيث تكون تلك الأجزاء عرضـة للإنتقال للفم، أو الأنف، أو الأذنين. وينبغي أن تكون الأجزاء الصـغيرة في اللُّعبة مثل العيون، والأزرار، مثبته بقوة في اللُّعبة ولا يسمح بإنفصالها.



شكل (4) لُعب الأجزاء الصغيرة

لُعب تعمل بالبطاريات



شكل (5) لُعب تعمل بالبطاريات

الموبيلات، الأدوات الموسيقية، لُعب إصدار الأضواء، تحتوي على بطاريات ينبغي أن تكون مغلقة بإحكام، ولا يسمح بفتحها سواء باليد أو بأية أداة يمكن أن يستخدمها الطفل حتى لا يصل إلى البطارية بأي شكل من الأشكال.

لُعب تعمل بالتيار الكهربائي:

لُعب الأطفال التي تعمل بالكهرباء، وتصدر أصوات أو أضواء أو تتحرك، وتكون متصلة بأسلاك كهربي، ينبغي أن تكون الأسلاك مغلفة تماماً بنقطة اتصالها باللُعبة.

إن اللُعب المحشوة مثل دمى الدببة وغيرها قد تبدو أنها غير مؤذية للطفل، ولكن العيون، والأنف، والشعر، والأزرار، والمكملات المرفقة، وهي غالباً ماتكون صغيرة بما يكفي لخنق الطفل إذا انتزعها وابتلعها.

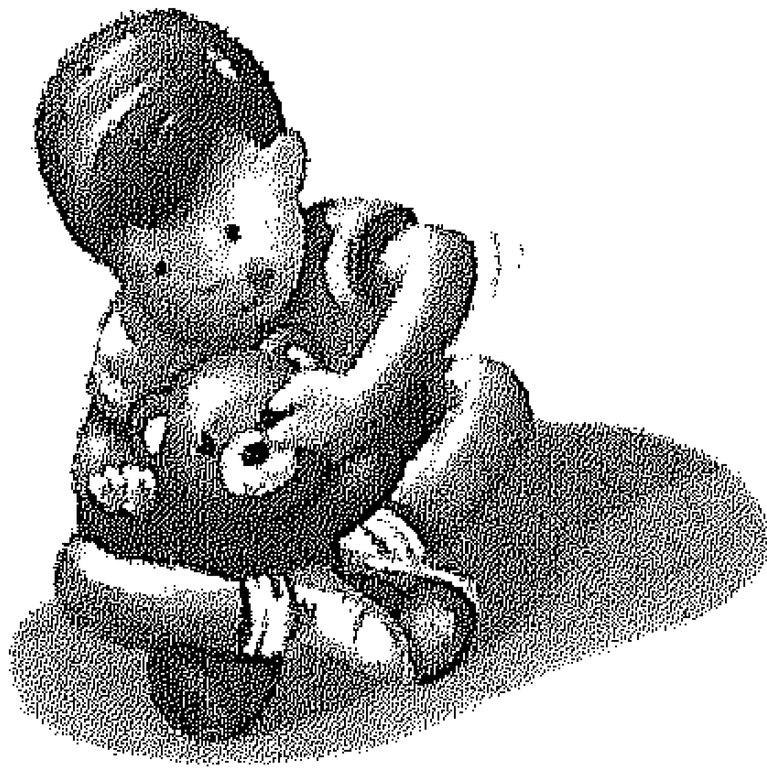
ولذلك ينبغي التحقق من أن أجزاء اللُعبة المحشوة جميعها ومرفقاتها لا يمكن نزعها بسهولة.

قبل أن تشتري

تأكد من اللُعبة المحشوة نظيفة وخالية من أي مواد أو أشياء قد تكون ضارة بالطفل.

تأكد من عدم وجود أجسام حادة بجسم الدمىة.

هناك بعض الدمى مصنوعة من الفوم (مادة سهلة القطع) ومن ثم تشكل خطر الإختناق إذا قضمها الطفل بأسنانه ولا ينصح بها للأطفال دون سن ثلاث سنوات.



شكل (6) الدمى المحشوة

ينبغي الحذر من اللُّعب التي تحتوي على حبات صغيرة مرنة كحبات (البوليسترين) هي ومادة خطرة خاصة عندما يستنشقها الصغار.

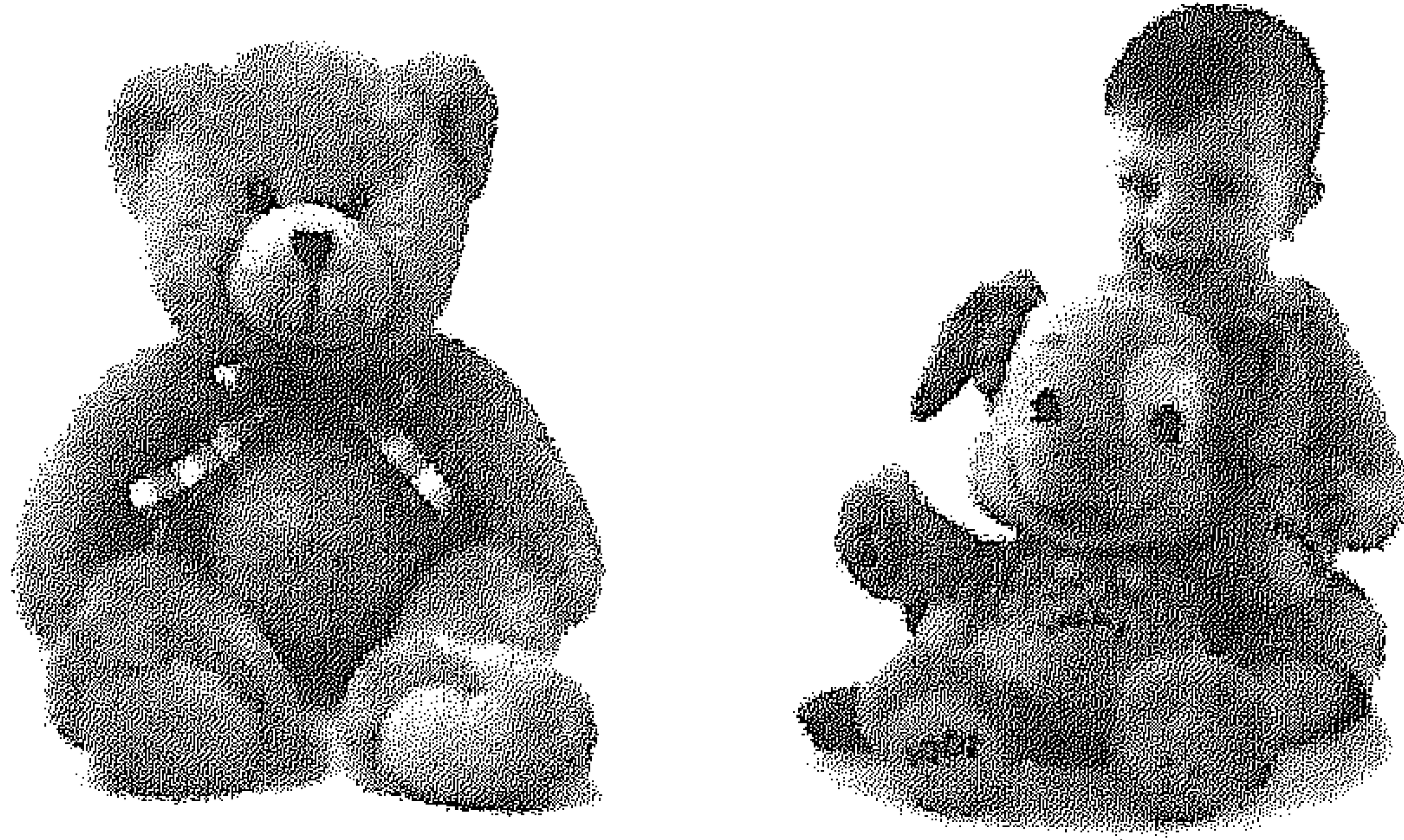
ينبغي التأكد من طبقات الخياطة، حيث إن معظم الدمى يستخدم في خياطتها خيوط النايلون، وعليك التأكد من أن طرفي الخيط آمنان.

افحص جميع ملحقات اللُّعبة مثل الشعر، الحلي، العينين، والتأكد من عدم نزعها بسهولة في أثناء اللعب بها.

الأمان في المنزل

لا تدع الطفل الأصغر من ثلاث سنوات يلعب مع دمية تحتوي على أجزاء صغيرة، يمكن نزعها وتسبب له الإختناق.

تأكد من عدم تشقق الحبات الصغيرة داخل حشو اللُّعبة.



شكل (7) نماذج للدمى المحشوة

التحقق الدوري من الأجزاء الصغيرة والملحقات، وأنها ما تزال آمنة ومثبتة بإحكام.

♦ كتل البناء

وهي لُعب خلاقة، تتميز بالأوان الزاهية، يبنيها الطفل ويكومها على بعضها ثم تسقط ثم يعيد البناء وهكذا.

والخطر هنا حينما تحتوي تلك القطع على أجزاء صغيرة يمكن أن تسبب خطر الخنق للطفل.

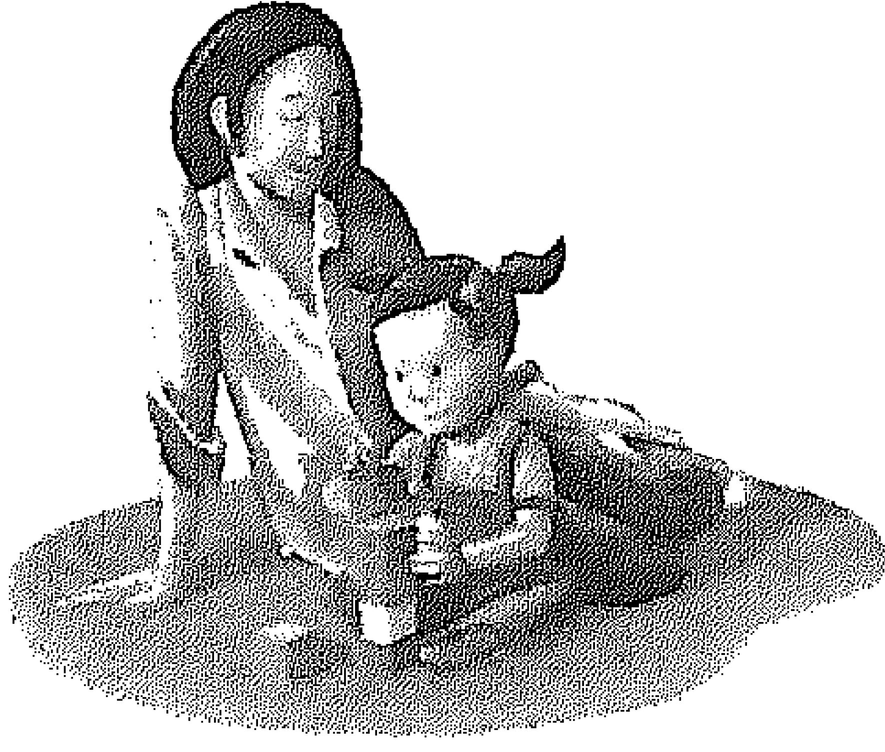
قبل أن تشتري

تأكد من أن الدهانات والطلاءات غير سامة.

(تأكد من ذلك من تعليمات اللُّعبة).

تأكد من أن القطع البلاستيكية متينة، حيث إن الفواصل البلاستيكية الرديئة يمكن أن تكون حواف خطرة وخشنة وبها نتوءات تجرح الطفل.

إذا كانت القطع من الخشب تأكد من نوعية الخامة ونعومتها بحيث لا يكون بها حواف أو شظايا خطرة على الطفل.



شكل (7) كتل البناء

الأمان في المنزل

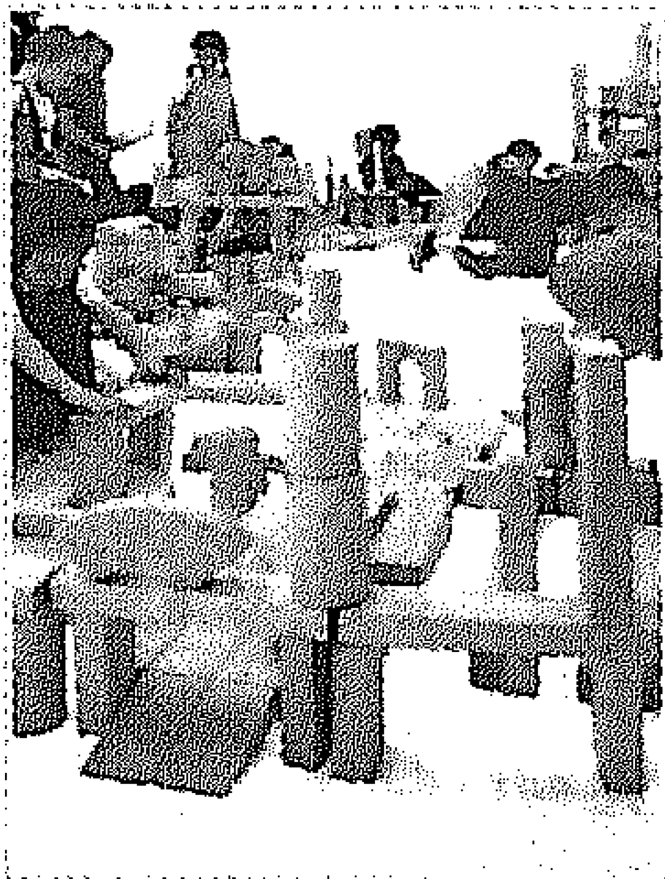
وضح الاستخدام الأمن لمجموعات البناء لطفلك



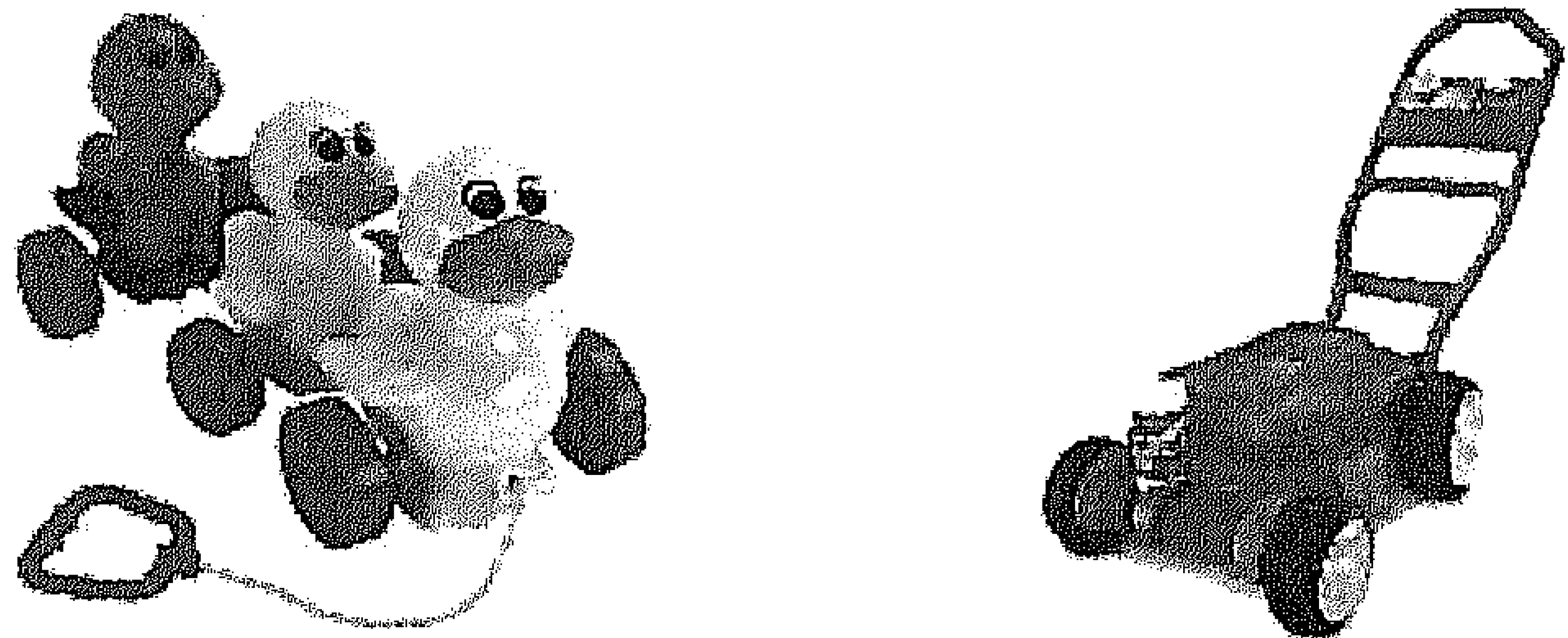
شكل(8) نموذج من الكتل

♦ لُعب الدفع/ السحب

تعتبر لُعب الدفع / السحب مثالية للأطفال الصغار حينما يبدؤون في استكشاف بيئتهم والمناطق المحيطة بهم، ويصبحون أكثر قدرة على الحركة. واللُّعب التي يمكن دفعها أو سحبها غالباً ما ترفق بحبل أو مقبض قوي مثل ترولي المشي المحمل بالكتل، أو لُعبة عربة أطفال.



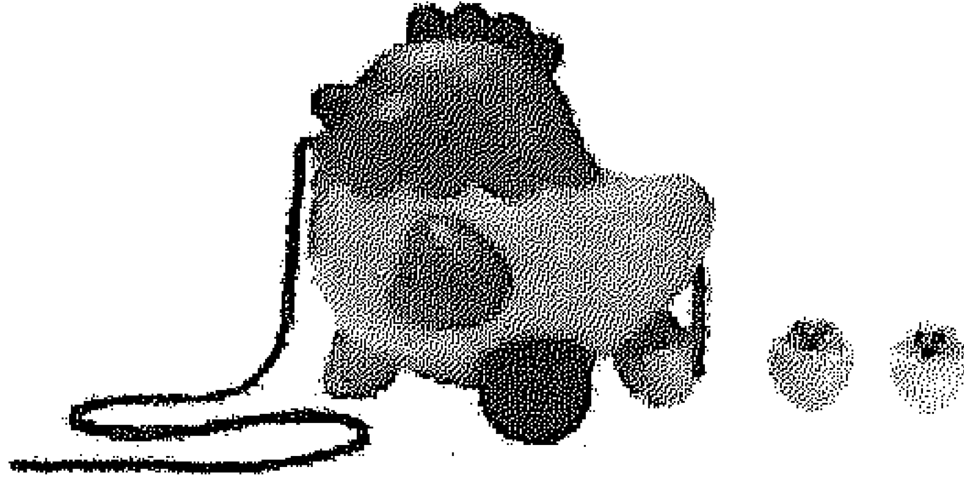
شكل (9) كتل البناء لمرحلة الروضة



شكل (10) لُعب الدفع والسحب

قبل أن تشتري

خيط السحب


شكل (11) لعب ذات حبال

إذا كان عمر طفلك 18 شهراً أو أقل، لا بد أن يكون الخيط أقصر من 22 سم. لأن الخيط إذا كان أطول من ذلك يمكن أن يتشابك ويشكل حلقة خنق ويكون الخطر وارداً.

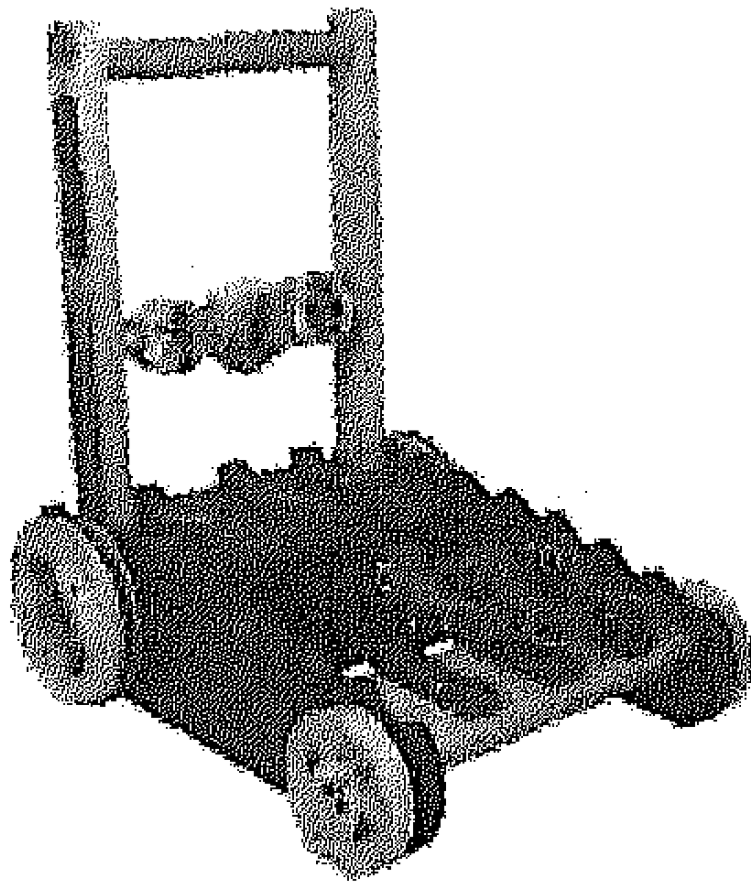
بالنسبة إلى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 18 شهر، 36 شهراً يمكن أن يستخدم خيط أطول من 22 سم،ولابد أن نتأكد من عدم تشابكة حتى لا يشكل حلقة يمكن أن تسبب الخنق.

ينبغي أن يكون أي حبل أو خيط موصل باللُّعبة

لا يزيد سمكه عن 1,5 مم لتجنب خطر قطع أو جرح الطفل.

المقابض الصلبة

ينبغي أن يكون مقبض الدفع / السحب مثبت بقوه في نهايته، بحيث لا يمكن نزعه فيسبب إرتداداً أو إرتطام للطفل.


شكل (12) لعب ذات مقابض

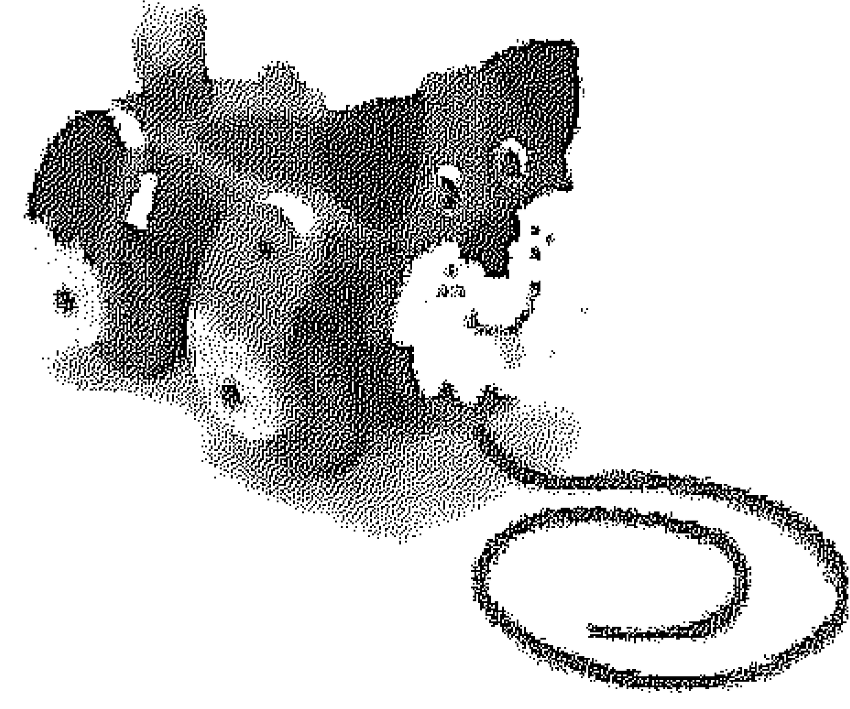
عند إزالة المقبض لأي سبب، لا يكشف عن وجود نقطة أو حافة حادة، أو أن يكون المقبض صغيراً بما يكفي لخنق الطفل.

وفي كل الأحوال ينبغي أن يتم تثبيت المقابض بطرائق أخرى غير استخدام المسامير، حيث يمكن أن يشكل المسمار حافة قطع حادة تضر الطفل.

المفاصل

ينبغي أن توضع المفاصل بشكل صحيح في اللُّعبة، وأن ترتبط العجلات بقوة معها. ونتأكد من أن إزالة المفصل أو الإطار لا ينتج عنه حافة خطرة تضر بالطفل.

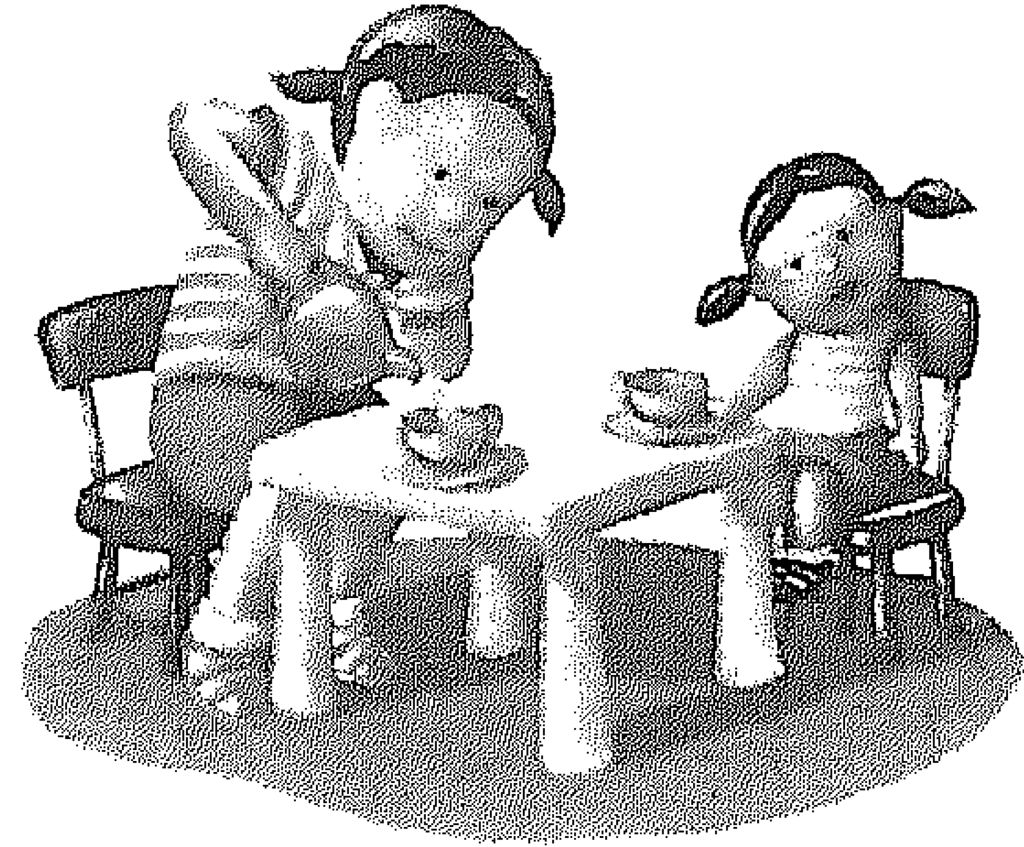
♦ الدمى


شكل (13) لُعب ذات مفاصل

يبـدي الأطفال اهتماماً بالدمـى عندما يبدؤون في ممارسة لَعب التظاهر، وتمثيل الأدوار.

ويوجد العديد من لُعب الدمى، ولكن يجب الحذر عنـد اختيارها لدواعي الأمن حسـب كل فئة عمرية، ومرحلة النمو الخاصة بها.

قبل أن تشتري


شكل (14) لُعب الدمى

الأجزاء الملحقة (الأطراف)

بالنسبة إلى الأطفال حتى ثلاث سنوات فإنه لا بد من التأكد من أجزاء الدمىة مثل الأطراف، والرأس، فإذا كانت قابلة للنزع أو الخلع فلابد من فحص الإسطوانة (فتحة الرأس أو الأطراف) بحيث إلا يتعدي قطرها 35 م.

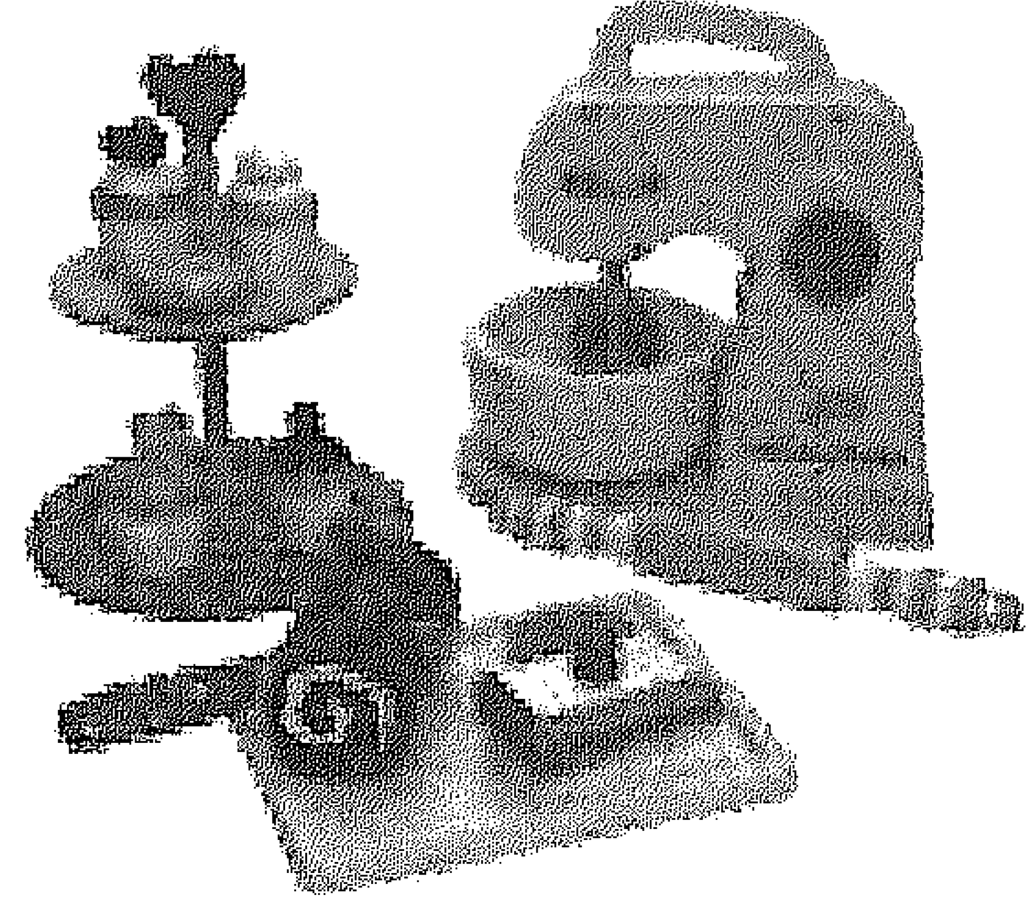
وينبغي عدم ظهور أسـلاك حادة من جسم الدمى أو على نهاية الأطراف أو الرأس. كما ينبغي التأكد من أن حواف الأطراف غير حادة ولا تتضمن نقاط حادة.

مواد التركيب


شكل (15) نموذج من الدمى

إذا كانت المادة المصـنعة من البلاستيك، فينبغي أن تكون ناعمة ومرنة، أنه لو صنعت من النوع الرديء، فمـن الممكن سـقوطها وكسـرها وعمل شـظايا حادة وخطيرة.

إذا كانت المادة المصـنعة من الخشب، فينبغي أن يكون سـطحها مصـقولاً وأملسـاً، وعدم إحتواء مادة


شكل (16) نماذج للُعب من البلاستيك

الصنع على مسامير أو حفر، وأن تكون وصلات اللُّعبة ملتصقة جيداً.

العيون والأزرار

الأجزاء الصغيرة مثل العيون والأزرار، ينبغي أن تكون ثابتة بشكل آمن في الدمى، بحيث لا يكون من الممكن نزعها أو إزالتها، كما ينبغي أن تكون صناعتها من مواد غير سامة.

الدبابيس

ينبغي التأكد من تثبيت الأجزاء الصغيرة

الملحقة بالدمى بوسائل آمنة غير استخدام الدبابيس نظراً لخطورتها على الأطفال.


شكل (16) نماذج من الدمى وملحقاتها


شكل (17) نماذج لإكسسوارات الدمى

حقائب اليد والمحافظ

الزينة والمكملات كالترتر، الخرز التي تزين بها حقائب اليد، والمحافظ، وغيرها من الأشياء التي تكون ملحقات الدمى.

وتكمن الخطورة هنا في سهولة نزع هذه المزينات بسهولة ويسر فتصبح مصدر خطر للأطفال، لذا ينبغي تثبيتها بحيث لا يمكن نزعها أو إزالتها.

الأمان في المنزل



شكل (18) نماذج لإكسسوارات الدمى

لا تعط الأشكال المعدنية الصغيرة للأطفال الصغار، فتلك الأشكال مخصصة لهواة جمعها. وليست للأطفال، حيث يمكن أن تكون مغلفة بعناصر سامة.

لا تعطي الأطفال دمى بها حواف حادة أو نقاط حادة تجرحهم وتعرضهم للأذى.

تحقق باستمرار من ملابس الدمى، أو الأشرطة الملحقة بها لأنها من الممكن أن تتمدد وتتسع إذا كانت من النوع المطاط، فيكون خطر الخنق وارداً.

أزل أية بابيس تكون معلقة على ملابس الدمى.

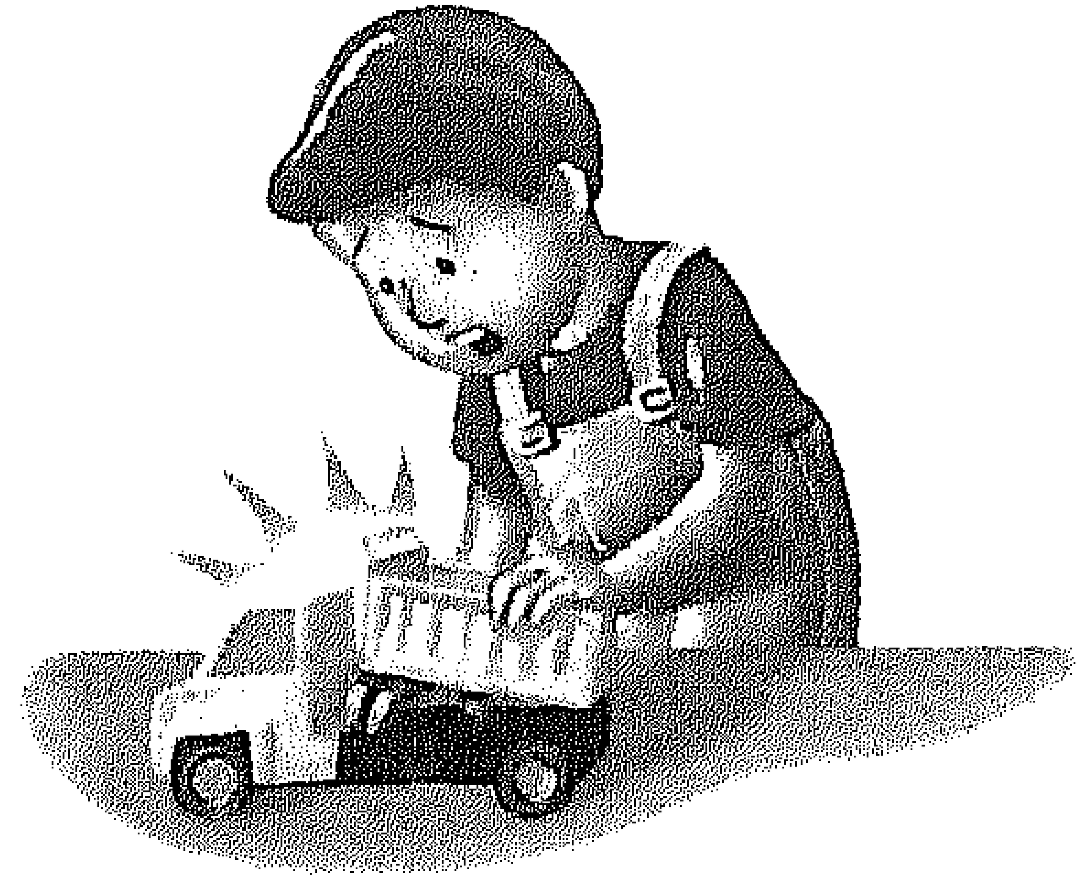
♦ لُعب القطارات والسيارات والمركبات المصغرة.

لُعب المركبات تجذب الأعمار جميعها. ولكن البعض منها الذي يتم تجميعه من أجزاء صغيرة يكون غير مناسبٍ للأطفال الصغار.

قبل أن تشتري

التركيب

اختر المركبات القوية التي يمكن أن تدوم، ويفضل أن تكون أجزائها كبيرة.

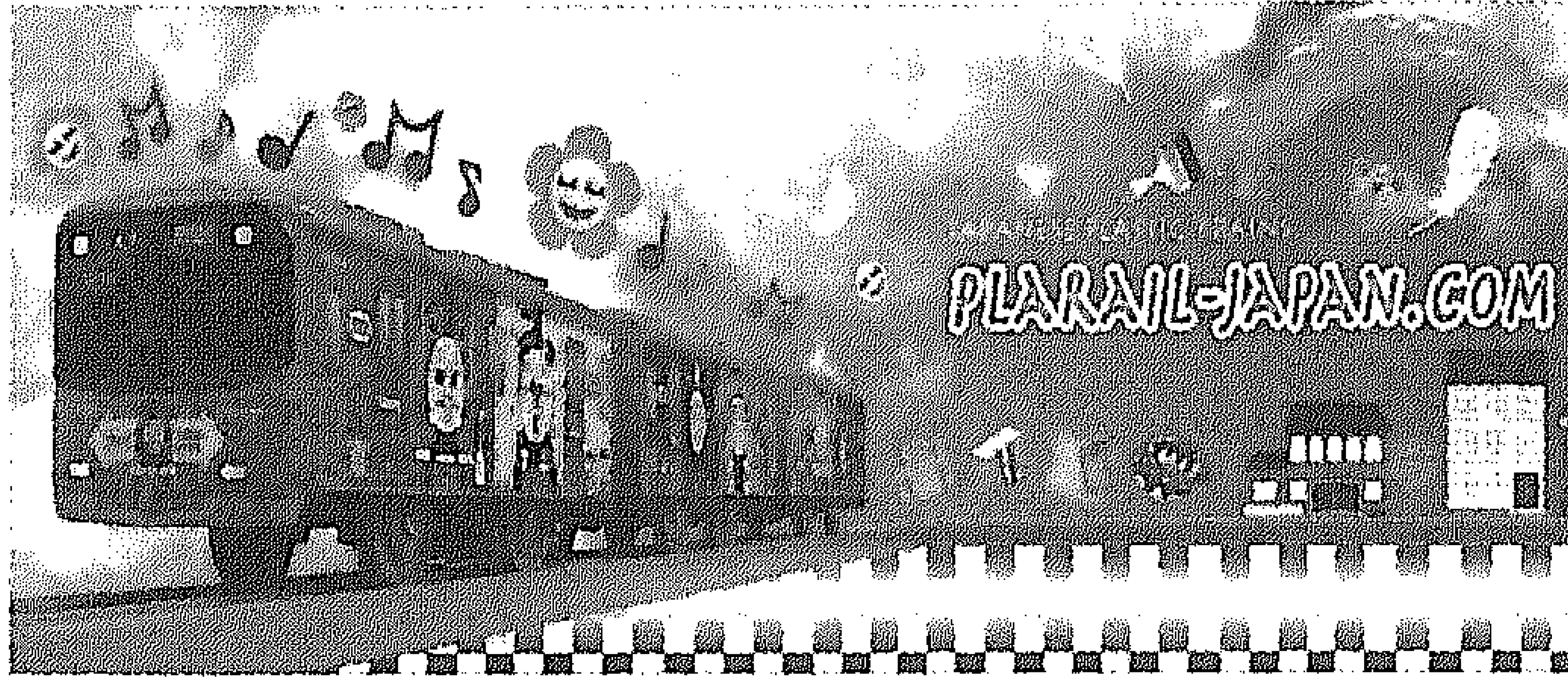


شكل (19) المركبات الصغيرة

كما ينبغي أن تكون تجهيزاتها الداخلية مثل اللوحات، والنوافذ، وعجلات القيادة مثبتة بقوة ولا يمكن إزالتها بواسطة الطفل.

ينبغي أن تكون حوافها ناعمة.

ينبغي أن تكون أسطح المركبات الخشبية ناعمة وخالية من الشظايا.وإذا لم يتم تصنيع المركبة من قطعة واحدة، ينبغي تثبيت أجزائها التي تكونها بقوة،

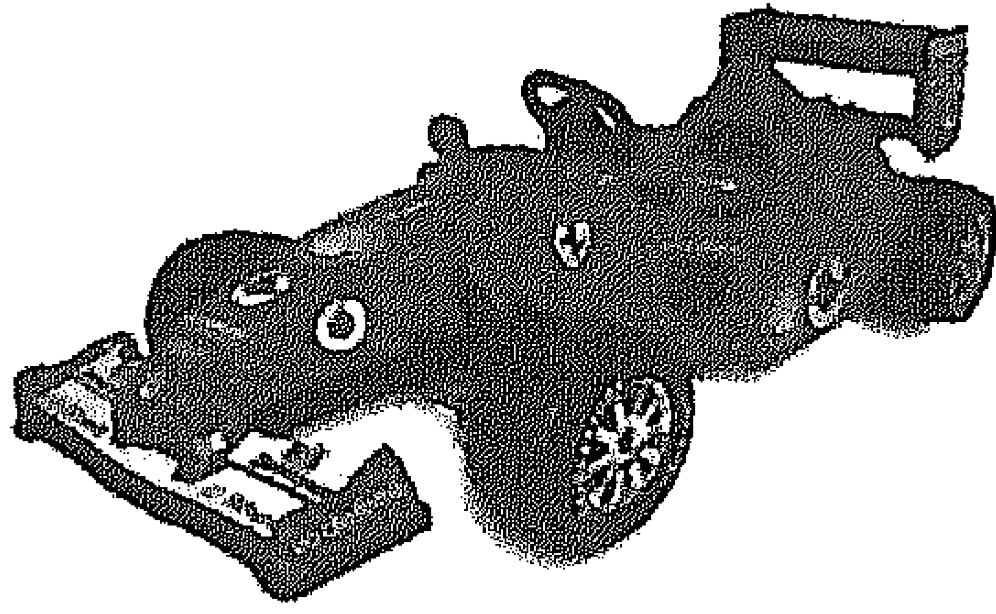


شكل (20) لعب المركبات الصغيرة

وتستخدم تقنيات اللصق الجديدة من غير استخدام المسامير التي يمكن أن تخدش أصابع الأطفال أو تجرحها.

المركبات البلاستيكية ينبغي أن تكون

مصبوبة في قطعة واحدة، وأن يكون البلاستيك من النوع الجيد لتحمل الأنشطة الخشنة من قبل الأطفال، وأن يكون من النوع المرن الذي لا يشكل مقاطع حادة أو خشنة يمكن أن يتسبب في ضرر للطفل.



شكل (21) نموذج للمركبات الصغيرة

بالنسبة إلى المركبات المعدنية فإنه ينبغي أن تكون خالية من الحواف الحادة أو الزوايا، وأن تحكم أجزائها باستخدام وسائل أمنة كالحام.

العجلات والإطارات

ينبغي تثبيت العجلات والإطارات بقوة مع جسم المركبة، لأنه إذا تت إزالتها فإن ذلك سيؤدي إلى إظهار القضبان المحورية الحادة. ومن ناحية أخرى لا يجب إزالة الإطارات الصغيرة بسهولة من العجلات لأنها تمثل خطراً على الأطفال.

مركبات ذاتية الحركة/ الدفع

وتشمل محركات تساعد في دفعها بسهولة. والخطر هنا هو قوة الدفع والإصطدام بالأطفال. مما يسبب أذى لهم.

يجب أن يكون المحرك مغلق تماماً مع عدم وجود فواصل أو صغرات تدفع الطفل إلى حشر إصبعه فيها.

لُعب المركبات تلك المتعلقة بالروافع مثل الأوناش، وآلات الرفع. ينبغي أن تكون تروسها مغلفة تماماً حتى لا تخدش أصبع الصغير أو ملابسه.

شاحنات التفريغ

ينبغي أن ترتكز شاحنات ومركبات التفريغ على ميل عين حتى لا تصاب أصابع الطفل عند إغلاقها أو فتحها، كما تكون حوافها مستديرة وليست حادة حتى لا تصاب أصابع الطفل.

السحب والدفع

الركبات الملحق بها سلاسل ذاتية التراجع، ولا بد من التحقق من عدم إرتدادها بسرعة كبيرة جداً حتى لا تتعرض أصابع الطفل للحشر فيها.

سحب السلاسل

إذا كانت السلسة أو الحبل أطول 22 سم، ينبغي التأكد من عدم تكوينها لحلقة، فالطفل دون الثلاث سنوات يمكن أن يتعرض لمخاطر الخنق إذا سحب الحبل، وفي كل الأحوال ينبغي ألا يتعدى سمك السلسلة عن 1.5 مم.

الحواف الحادة

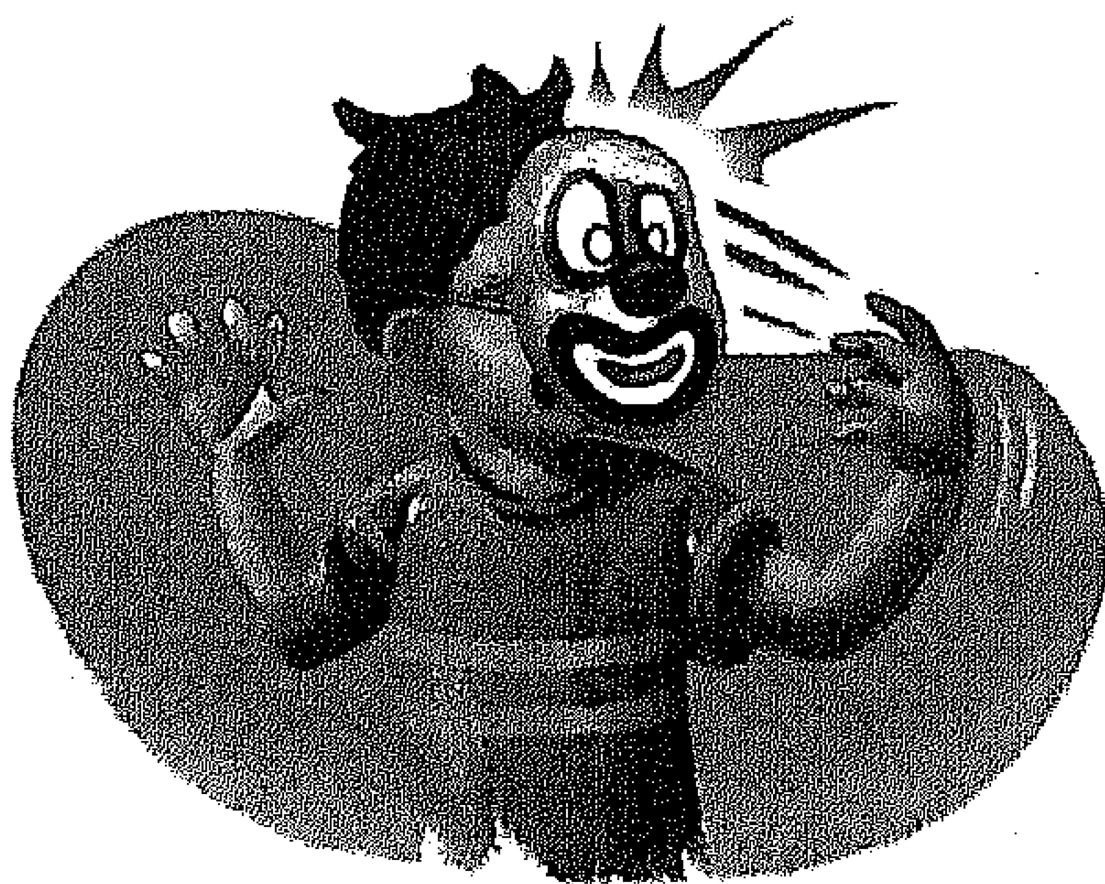
ينبغي ألا يكون هناك نقاط أو حواف حادة على المركبات التي يمكن أن تصيب طفلاً أو تطعنه من قذف سيارة عليه نتيجة للعب الخشن بينهم وبين بعضهم.

♦ الأقنعة والخوذات

إن أي قناع يغطي وجه طفلك باستخدام روابط أو شرائط لتثبيتها على الوجه، ينبغي فيها توافر شرطي المرونة الكافية لإرتدائها وخلعها، وكذلك توافر فتحات للتهوية حتى لا يتعرض الطفل لخطر الإختناق.

قبل أن تشتري

تحقق أن أي قناع يتم وضعه على الوجه يسمح



شكل (22) الأقنعة والخوذات


شكل (23) الأقنعة والخوزات

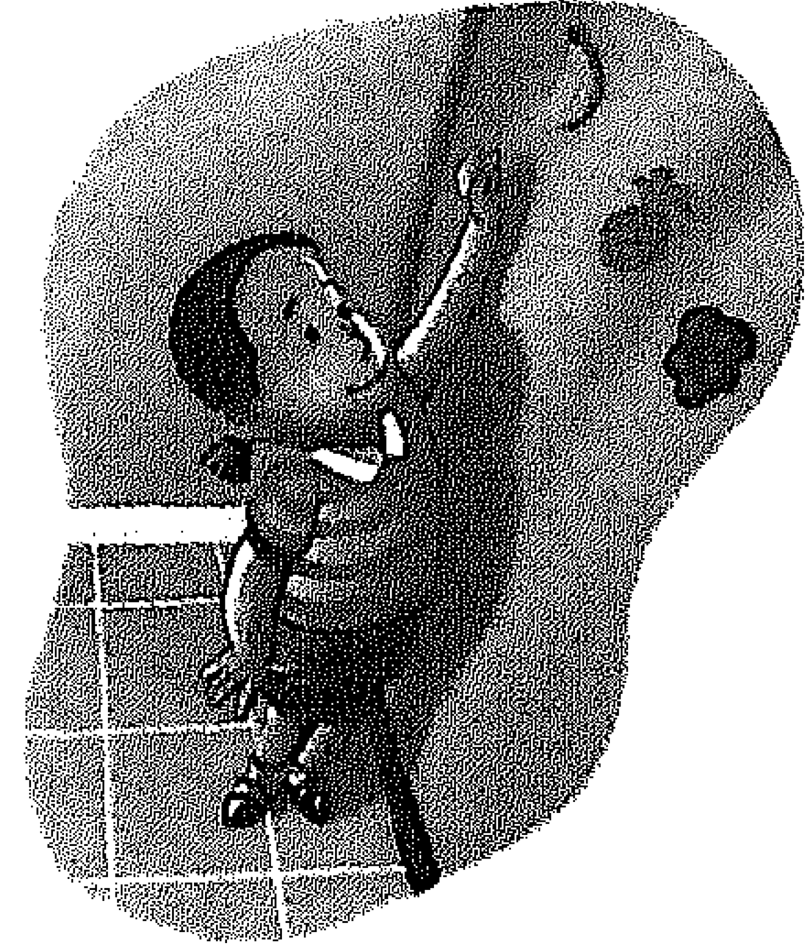
بالتهوية الكافية ومن غير عائق.

يمكن خلعه بسهولة من قبل الطفل نفسه.

الأمان في المنزل

إذا وضع القناع على وجه الطفل ساعد طفلك على كيفية خلعه بالطريقة االسليمة، حيث أن خلعه بالجهة المعاكسة يمكن أن يسبب خطراً له.

♦ اللُّعب الممغنطة


شكل (24) اللُّعب المغناطيسية

تستخدم في بعض اللُّعب مجموعات القطع المغناطيسية، ومن تعليمات اللُّعبة ربط الأجزاء معاً بحيث تبرز الشيء أو الشكل المطلوب، والخطر هنا في تنافس الأطفال على تلك القطع وعراكهم معاً، فقد يتم قذفها في وجه بعضهم بعضاً مما يتسبب في إصابات بالجسم كله وخاصة للأطفال الصغار. كما أن بعض القطع المغناطيسية يتم تصميها لتشبه ثار الفواكة والخضروات، مما يجعلها جذابة بالنسبة إلى الأطفال الأصغر سناً، لدرجة أنهم يتصورون الأشياء الجامدة كانها حقيقية فيضعونها في فمهم لقضمها ومضغها، ومن ثم استنشاقهم مواد خانقة ومضرة، وإذا كانت اللُّعبة المغنطة صغيرة يمكن بلعها وتسبب الاختناق للطفل. فالشكل واللون والرائحة لهذه اللُّعب تخدع الأطفال الصغار، فيقعون في مشكلات التمييز بين ما هو صناعي وما هو حقيقي.

الأمان في المنزل

لا تترك اللُّعب المغنطة في متناول الأطفال الأصغر سناً.

تأكد من أن أي القطع المغناطيسية في اللُّعبة مثبته بشكل جيد بحيث يجد الطفل صعوبة في فصلها أو إزالتها عن اللُّعبة.

♦ البالون



شكل (25) اللُعب المغناطيسية

متعة الأطفال في المناسبات والأعياد هي لعبهم بالبالونات المتعددة الألوان والأشكال، لكن عند انفجارها أو انكماشها تكمن الخطورة، فيمكن أن تسبب خطر الإختناق خاصة للأطفال الصغار.

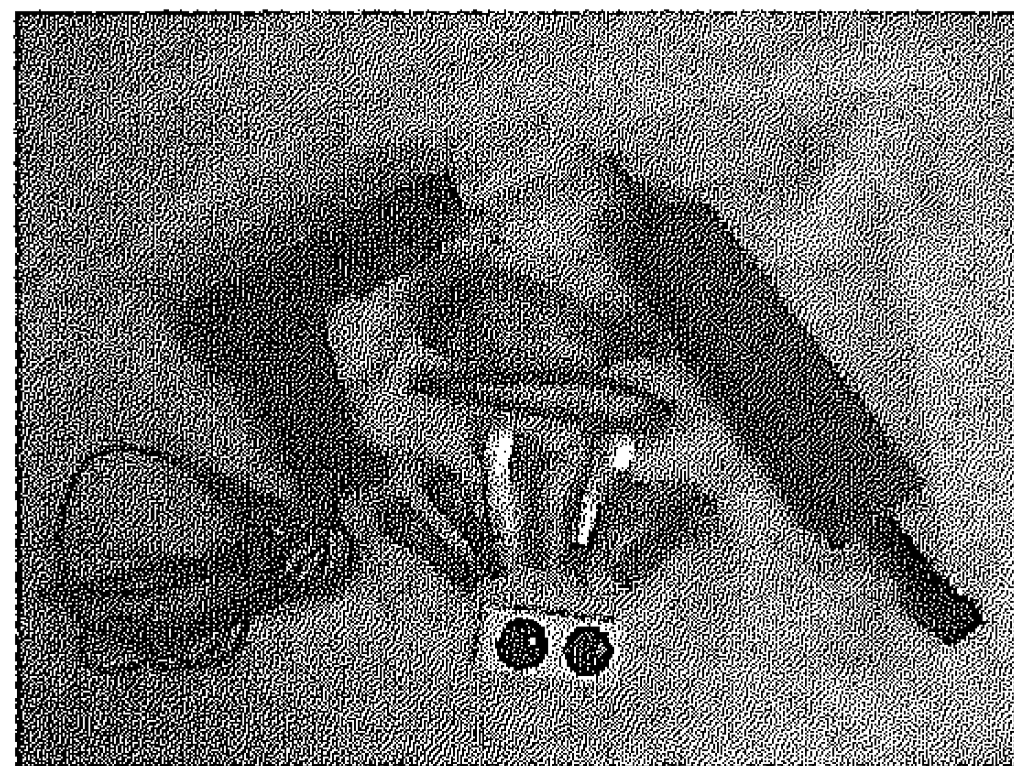
الخطر الأخر هو مص الأطفال للمطاط عندما يضعوها في أفواههم أو يحاولون عمل فقاعات منها فيكون الخطر مزدوجاً بالخنق وابتلاع السوائل السامة من المادة المطاطية.

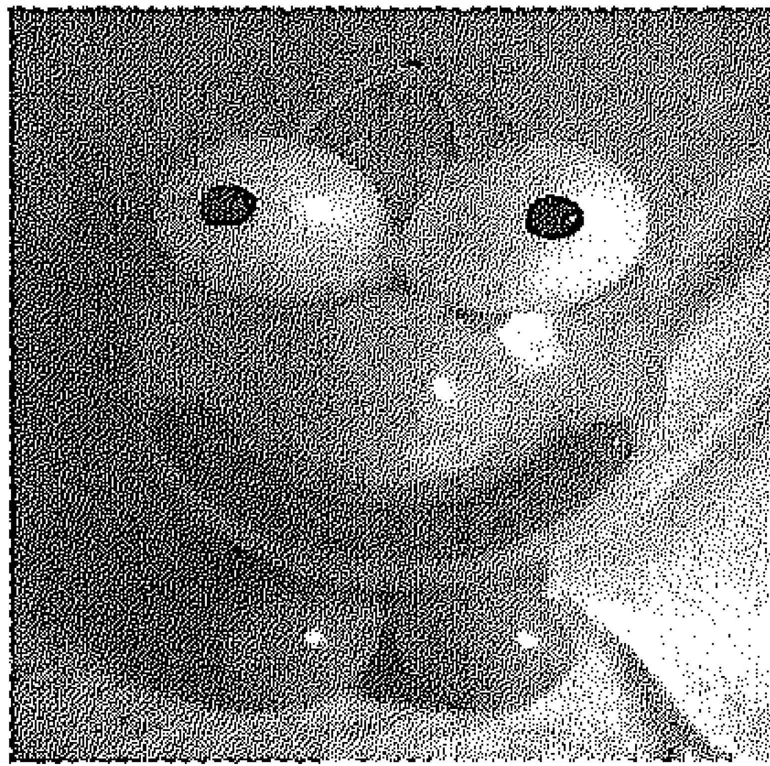
نفخ البالون

بالإضافة إلى استخدام الفم في نفخ البالون، فإنه يستخدم أدوات نفخ لهذا الغرض كما هو موضح بالصورة، وفي كل الأحوال ينبغي الحذر من استخدام أية مواد غازية قد تضر بصحة الأطفال.



شكل (26) البالونات





شكل (27) أدوات نفخ البالونات

الأمان في المنزل

ابتعد عن ربط البلونات على جانبي سرير الطفل أو عربته.

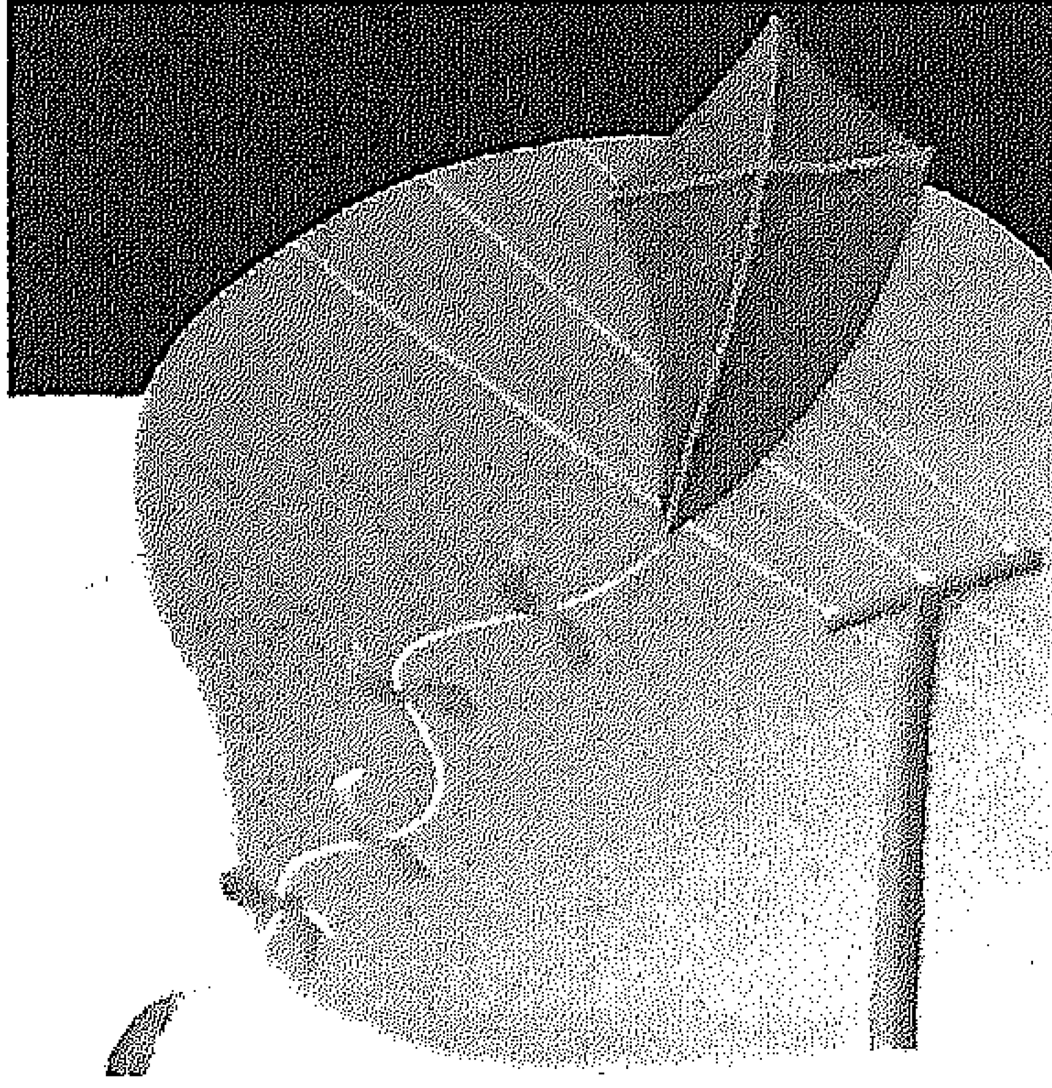
إبقاء البلونات بعيداً عن متناول الأطفال الصغار.

تأكد من أن الخيوط المربوطة بالبالونات أكثر من 22 سم حتى لا تكون مصدر خطر على الأطفال.

تخلص فوراً من أية بالونات منفجرة، ولا يجب عمل فقاعات منها.

♦ الطائرات الورقية

الطائرات الورقية مصدراً دائماً للمتعة والدهشة والمهارة للأطفال الصغار، ولكن خطورتها تأتي عندما تصطدم بخطوط الكهرباء أو تلمسها.



شكل (28) الطائرات الورقية

وتشير المعايير الدولية لأمن وأمان الأطفال خلو الطائرات الورقية من أي مواد معدني.

لا بد أن تتضمن اللُّعبة عند شرائها التحذير الآتي.

تحذير:لا تستخدم بالقرب من خطوط الكهرباء العلوية.

لا تحتوي الطائرة الورقية على أية مواد عدنية كأسلاك أو غيرها والتي قد تستخدم للتحكم في الطائرة.

إن سبب منع أو تقييد استخدام مواد معدنية في الطائرة الورقية، ليس فقط لتجنب الصدمة

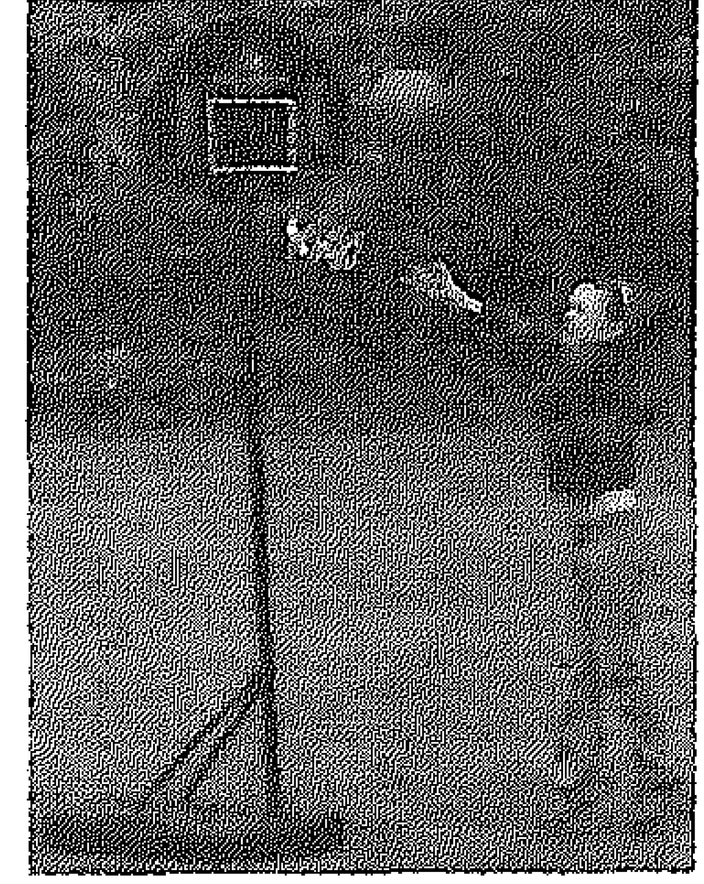
الكهربائية للمستخدم، ولكن أيضاً خوفاً من حدوث تماس كهربائي نتيجة لإحتكاك سلكين أو أكثر.



شكل (29) الطائرات الورقية

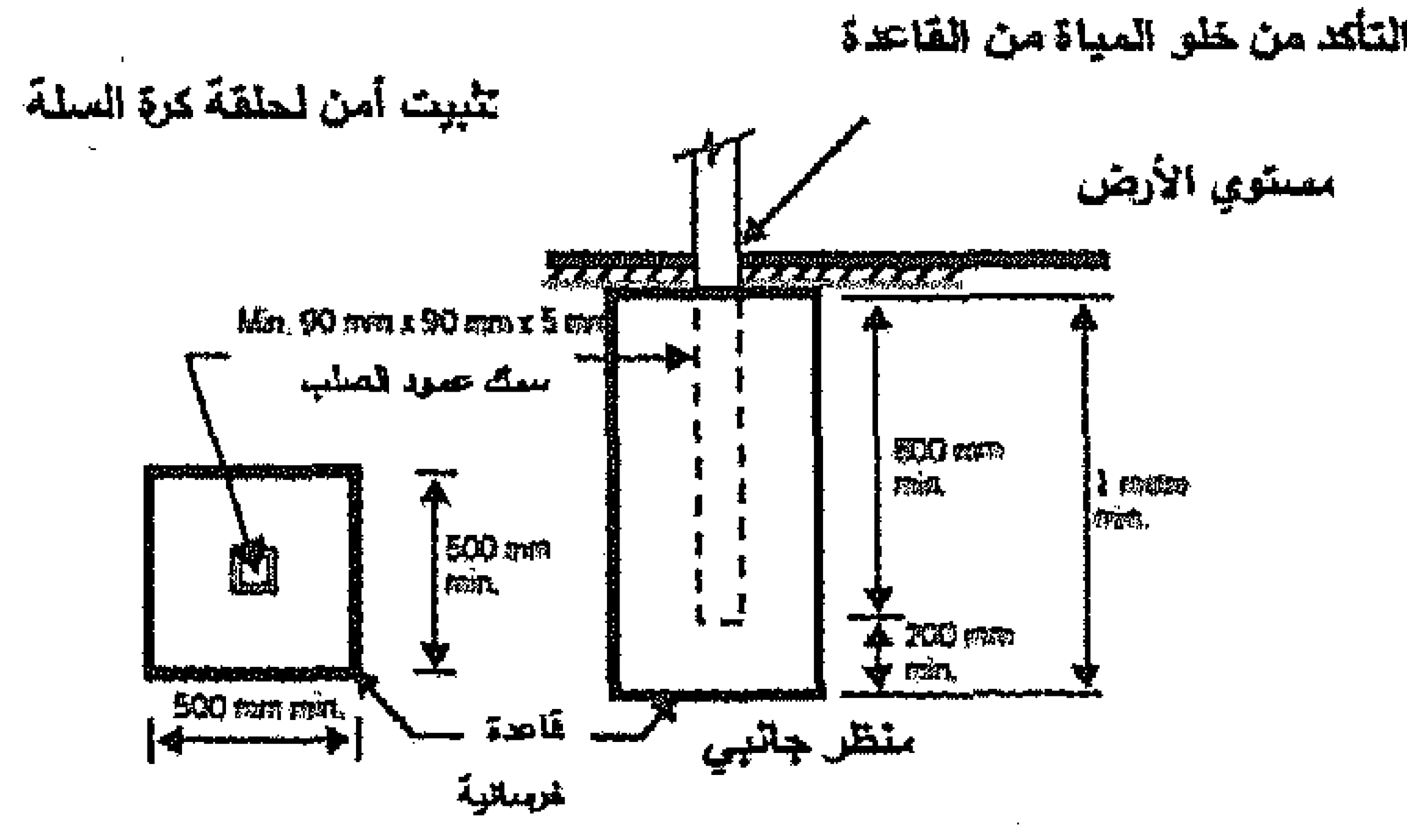
♦ حلقة كرة السلة واللوحة الخلفية

كرة السلة رياضة شعبية للأطفال والمراهقين وتوجد في العديد من المنازل، والساحات. وقد توجد منفصلة كما هو موضح بالصورة أو مثبتة على الحوائط الخارجية للمنازل، وينبغي عند تثبيت الحلقة أن تكون


شكل (30) كرة السلة

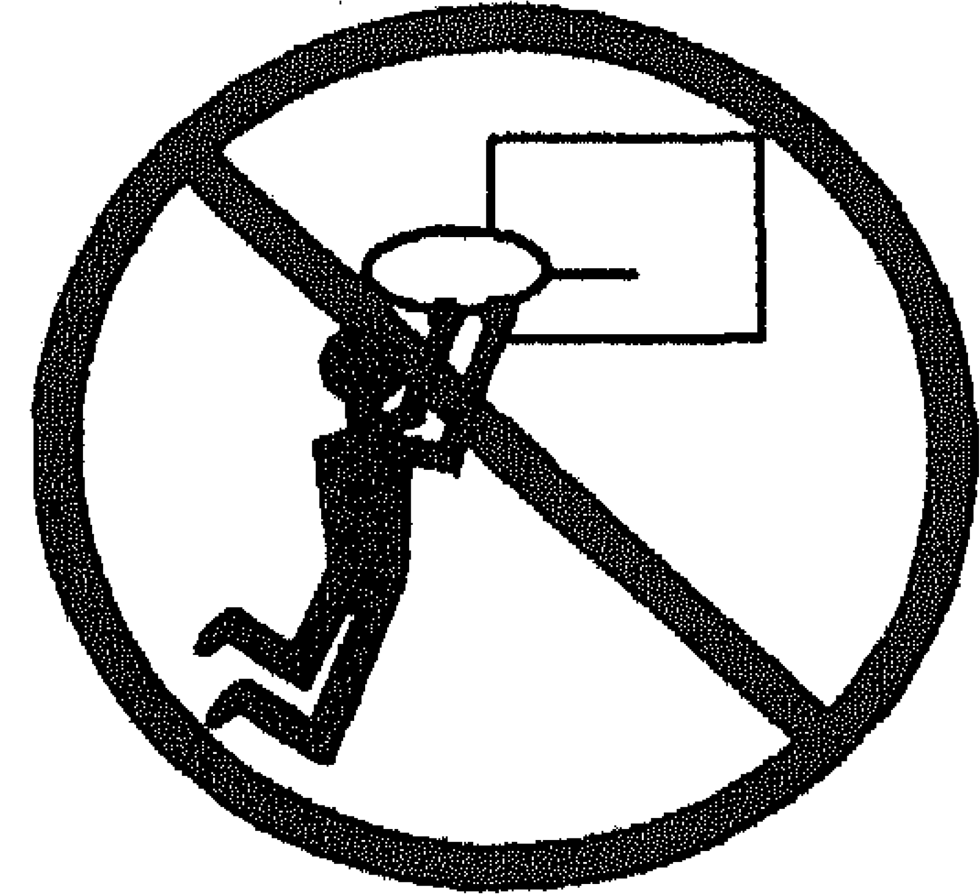
قويـة لتحمل وزن اللاعـب، وإذا كانت غير ذلك فمن المحتمل حدوث إصابات خطيرة ومميته نتيجة سقوط الحلقة.

مـن الناحيـة العمليـة ينبغي أن تكـون حلقة كـرة السـلة مثبتة وراسخة حسب القواعد المتبعة وباستخدام الصلب المجلفن.



شكل (31) تثبيت أمن لحلقة كرة السلة

قبل أن تشتري


شكل (32) تحذير كرة السلة

تحذير:قد يؤدي التثبيت غير الصـحيح إلى تأرجح الحلقة، وتسبب إصابات خطيرة تصل إلى الوفاة.

اتفق على وضع تحذيرات تقدم للمشتري منها هذا التحذير.

تحذيـر:إن التأرجح علـى الحلقة يمكن أن يسـبب إصابات خطيرة أو وفاة .

على إفتراض أن تكون اللوحة الخلفية ثابتة.

الأمان في المنزل

لا تثبت حلقة كرة السلة إلا من خلال شخص مؤهل تأهيلاً مناسباً.

لا يتم إصلاح حلقة كرة السلة إلا من قبل شخص مؤهل تأهيلاً مناسباً.



شكل (33) كرة السلة

يتم إزالة حلقة كرة السلة غير الأمنة.

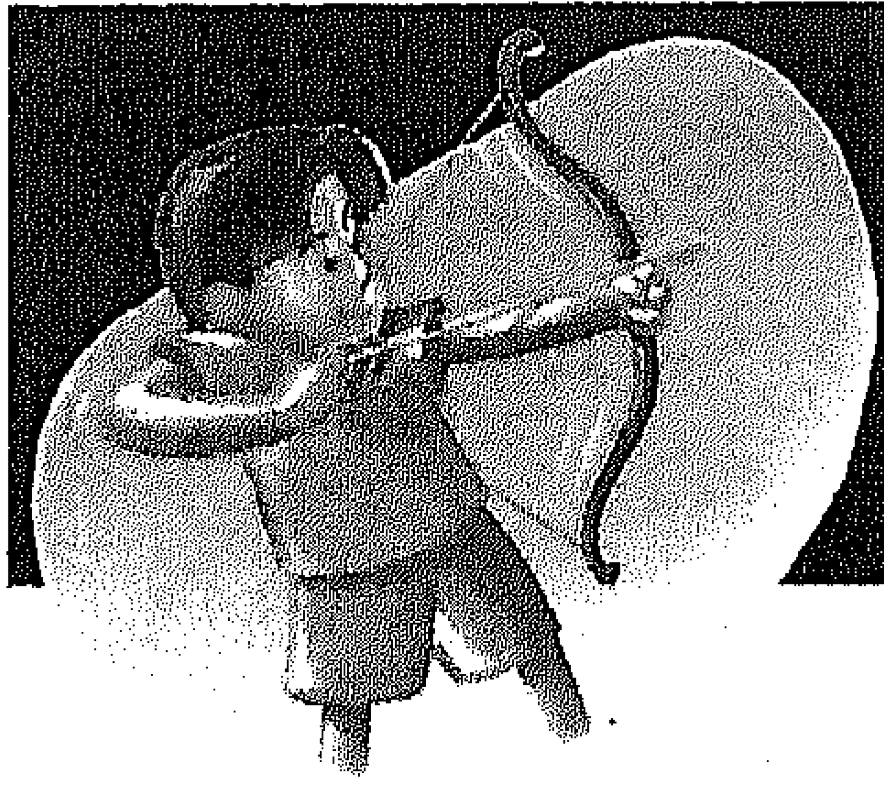
مـن الناحية العملية يتم اسـتخدام حديد الصـلب المجلفن فـي حلقة كرة السلة حيث أنه أمتن وأطول عمراً من الصلب العادي، ويساعد على مقاومة الصدأ.

إتبع تعليمات الشـركة المصـنعة عنـد تركيب حلقة الكرة بمتعلقاتها.

تحقـق بإنتظام من سـلام الجدار الـذي يعلق علية حلقة كرة السلة واللوحة الخلفية.

استشارة مهندس البناء إذا كان لديك أي شك حول السلامة أو الاستقرار في التثبيت.

♦ الأقواس والسهام (غير موصى بها)


شكل (34) الأقواس والسهام

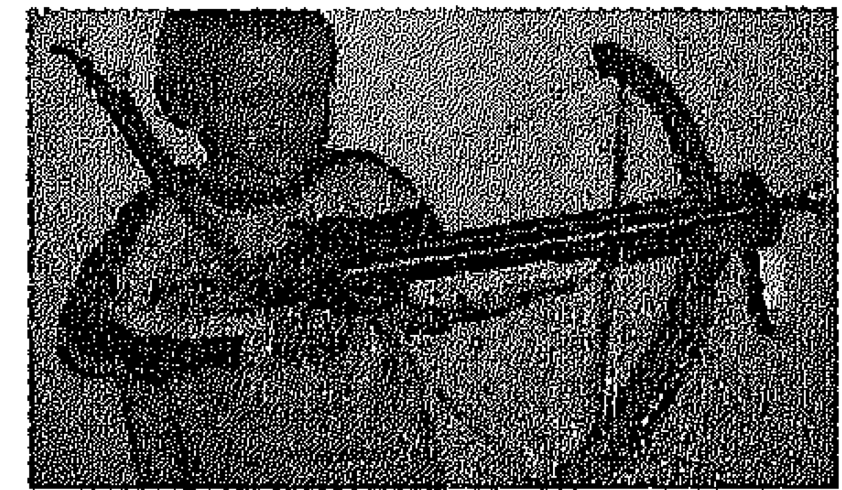
تثير هذه اللُّعب الكثير من الأضـرار والإصـابات التي تُلحق بالأطفال. وينبغي دائماً أن تخضـع لإشـراف الكبار، ويجـب تحذير الأطفال من اسـتخدامها فـي وجود أطفال آخرين.

قبل أن تشتري

لا ينبغـي أن يكـون رأس السـهام حـاداً لمـا يمثله من خطورة.

يفضل استخدام قوس لا يمكنه إطلاق أسهم رفيعة جداً.

الأمان في المنزل


شكل (35) نموذج للأقواس والسهام

لا تسمح للأطفال باللعب بسهام الكبار.

إشراف الكبار على الأطفال وعدم السماح لهم باستخدام الأقواس والسهام بالقرب من الأشخاص أو الحيوانات.

إبقاء الأقواس والسـهام والرماح بعيداً عن متناول الأطفال الصغار.

♦ لُعب البنادق والمسدسات

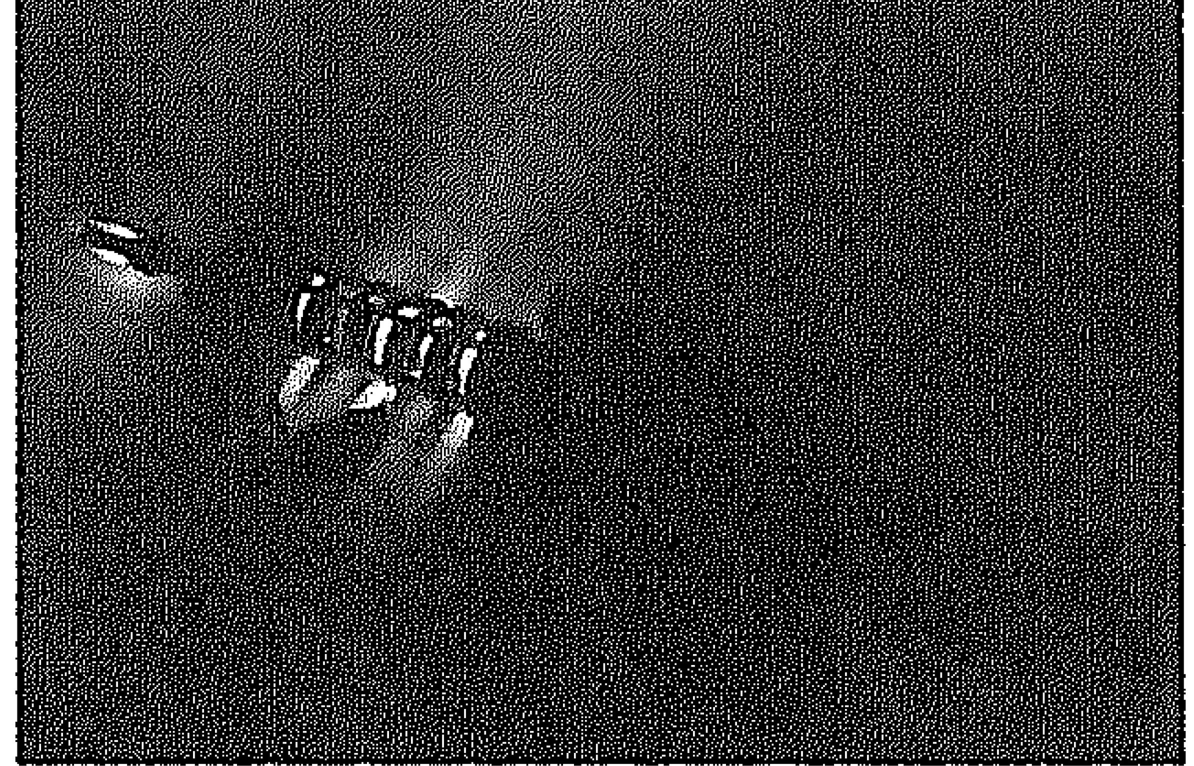

شكل (36) نماذج للبنادق والمسدسات

يمكن أن تكون لُعب البنادق والمسدسات خطيرة، وخاصة إذا تم تعديلها لتطلق قواذف وصواريخ. وينبغي أن تتأكد من أن تصميم اللُّعبة يمنع استخدام القواذف والصواريخ الخطرة.

وفي كل الأحوال ينبغي أن يكون الأطفال دائماً تحت إشراف الكبار عند لعبهم بالبنادق والمسدسات، ويجب ألا يسمح لهم بالتصويب على أشخاص.

قبل الشراء

دائماً نحذر الأطفال وهم يعلبون بمسدساتهم وبنادقهم بألا يوجهوا اللُّعبة إلى وجه الشخص.


شكل (37) البنادق ذات الوميض

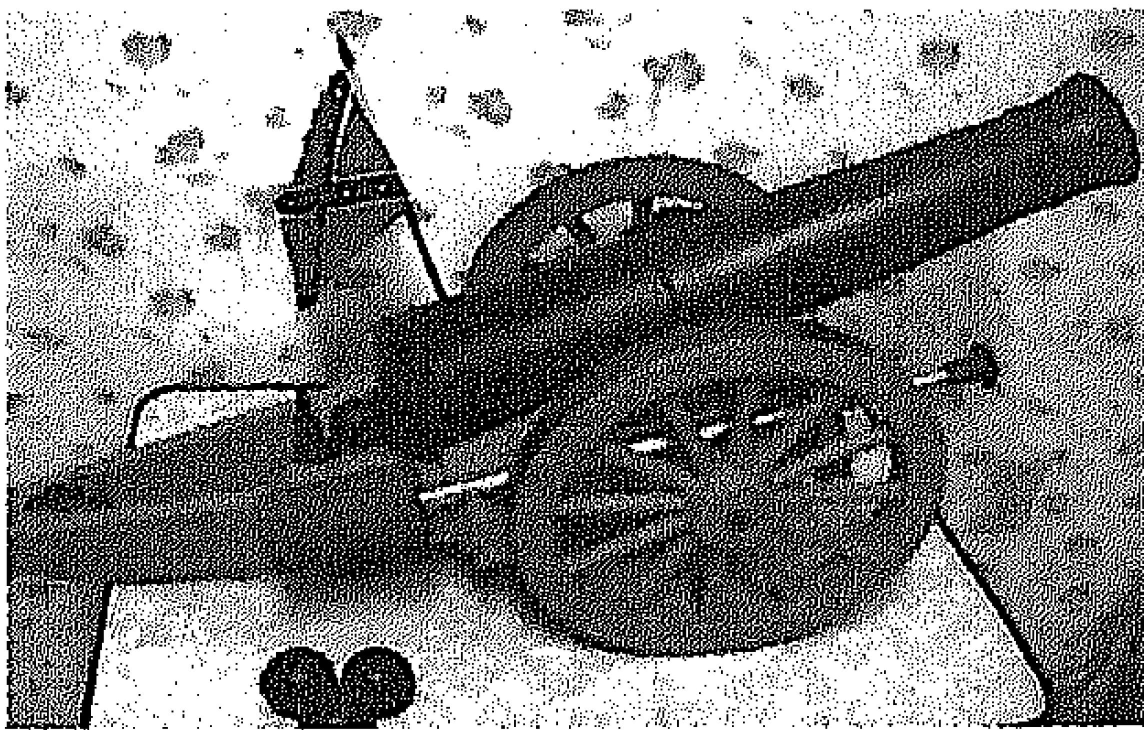
المسدسات / البنادق ذات الوميض

تأكد من خلو المسدس / البندقية من الجسيمات الحرارية التي يمكن أن تصيب عيون الأطفال وتسبب لهم إصابات.

♦ المقذوفات

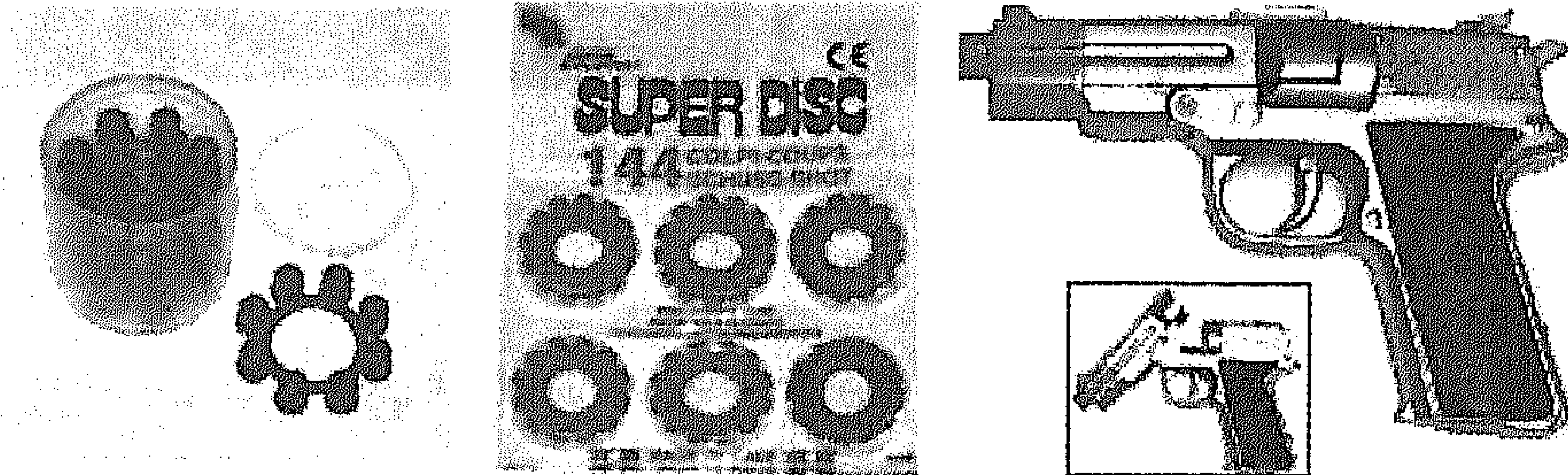
ينبغي أن يكون نظام تشغيل المسدس / البندقية / المدفع يسمح بإطلاق قذائف متباعدة.

وفي كل الأحوال ينبغي إبعاد الفوهات عن وجه المستخدم، أو أي شخص يقف على مقربة منه حفاظاً عليهم من أذى المقذوفات وضررها.


شكل (38) مدافع القذف

♦ الحلقات البلاستيكية المتفجرة

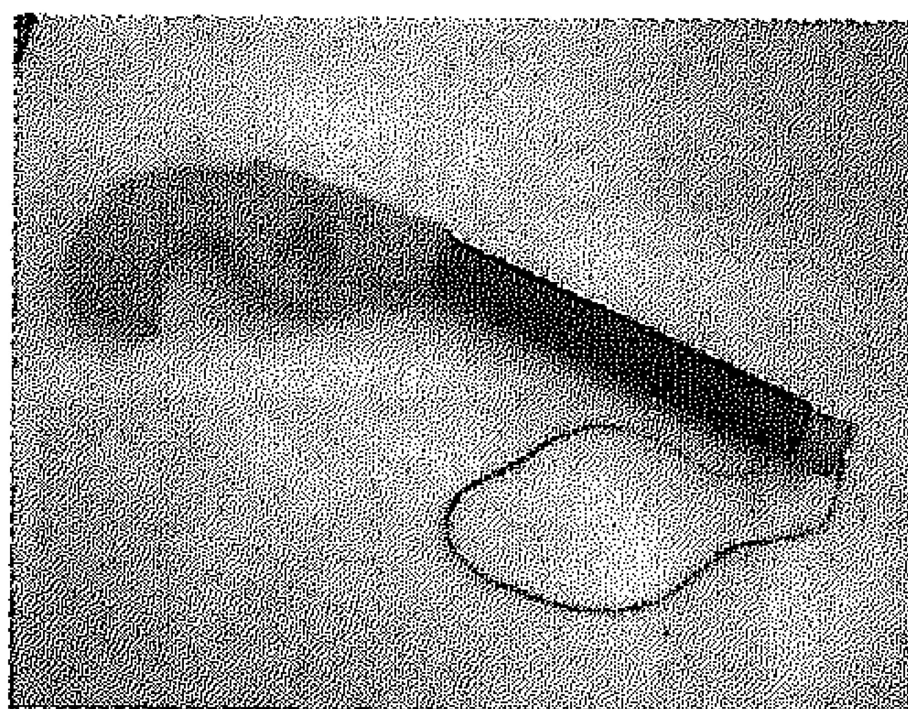
وهي عبارة عن حلقات بلاستيكية مستديرة توضع في جسم المسدس أو البندقية وتنطلق تباعاً عند الضغط على الزناد. ويكمن الخطر هنا في احتوائها على مسحوق كميائي (مثل البمب) يظهر شرراً عند الضغط على الزناد في كل مرة، مما يسبب خطراً على الأطفال. ولتجنب ذلك يمكن شراء بنادق لا تحتوي على ذلك.



شكل (38) المسدسات وحلقات الطلقات المنفجرة

♦ المسدس / البندقية (الفل)

وهي تستخدم نظام الهواء المضغوط لإطلاقها، وتتصل قطعة من الفل بإحكام من خلال خيط بجسم المسدس أو البندقية، وتكون خطورتها في إنطلاق الفل من غير خيط لمسافات بعيدة حيث يحدث ضرراً.



شكل (38) المسدسات وحلقات الطلقات المنفجرة

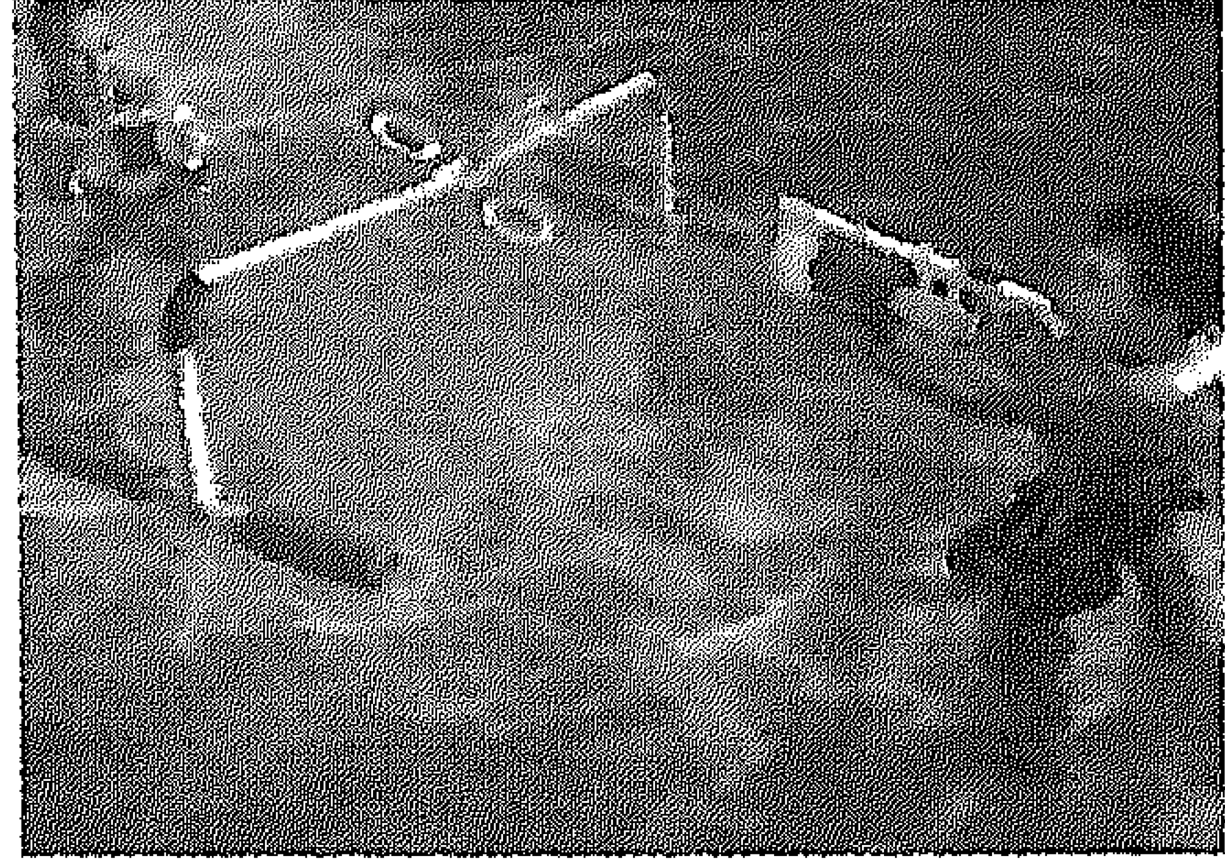
♦ مسدسات وبنادق المياه

لُعبة مسدس المياه جذابة ومبهرة للطفل. ومن الممكن ملؤه حتى 700مم من الماء في الخزان المخصص له، حيث تنطلق المياه عند الضغط على الزناد بفعل الهواء المضغوط. وينبغي التأكد من إحكام خزان المياه بجسم المسدس حتى لا تتسرب منه المياه. ولا توجد خطورة في الاستخدام حتى مدى مترين، ولكن إذا زاد عن عشرة أمتار أو أكثر يمثل خطورة.

الأمان في المنزل

لا تستخدم بنادق المياه من مسافة قريبة لشخص آخر حيث إن قوة دفع المياه يمكن أن تسبب خطراً في العين أو الأذن.





شكل (39) مسدسات الماء

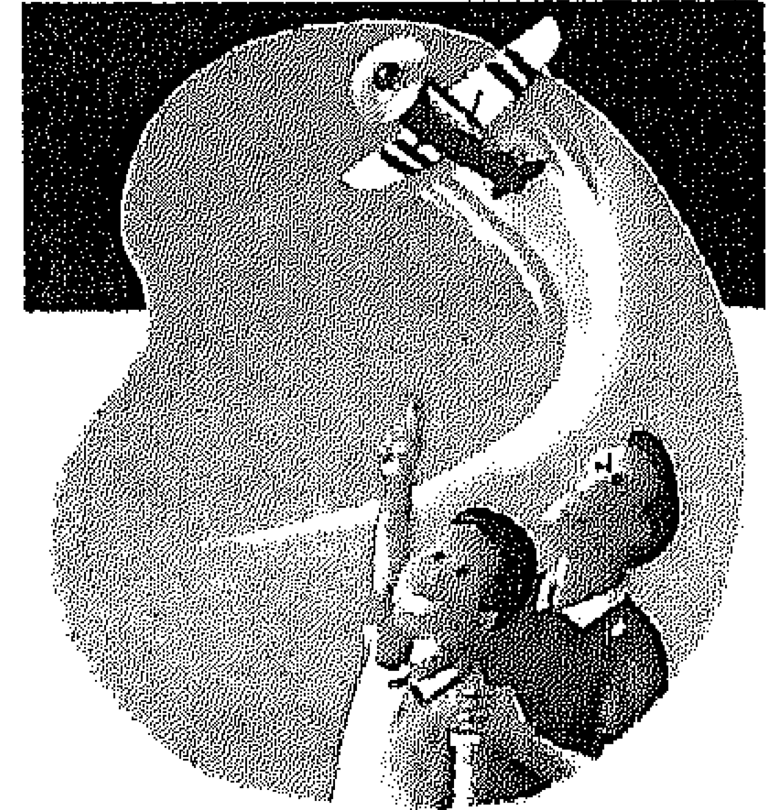
لا تستخدم البنادق أو السمدسات بالقرب من العينين والأذنين والوجه عموما.

تأكد من أن الأطفال قد فهموا تعليمات الاستخدام الآمن جيداً.

وفي كل الأحوال ينبغي التحذير من خطورة استخدام الأسلحة في ألعاب الأطفال.

يحذر: الأسلحة مثل المسدسات والبنادق ذات المقذوفات الخطرة حتى لا تتسبب في الإصابات الخطيرة للأطفال والكبار.

♦ الطائرات المحلقة



شكل (40) الطائرات المحلقة

لُعب الطائرات المحلقة قد تطير في مسارات غير مخطط لها مما يسبب مشكلات، وأيضاً تصميم المراوح قد يسبب إصابات، لذا ينبغي أن يكون في شكل حلقات للحد من مخاطر الإصابة. وينبغي أن تكون هناك ضوابط للحد من هذه المشكلات وتكون موضحة على اللُّعبة.

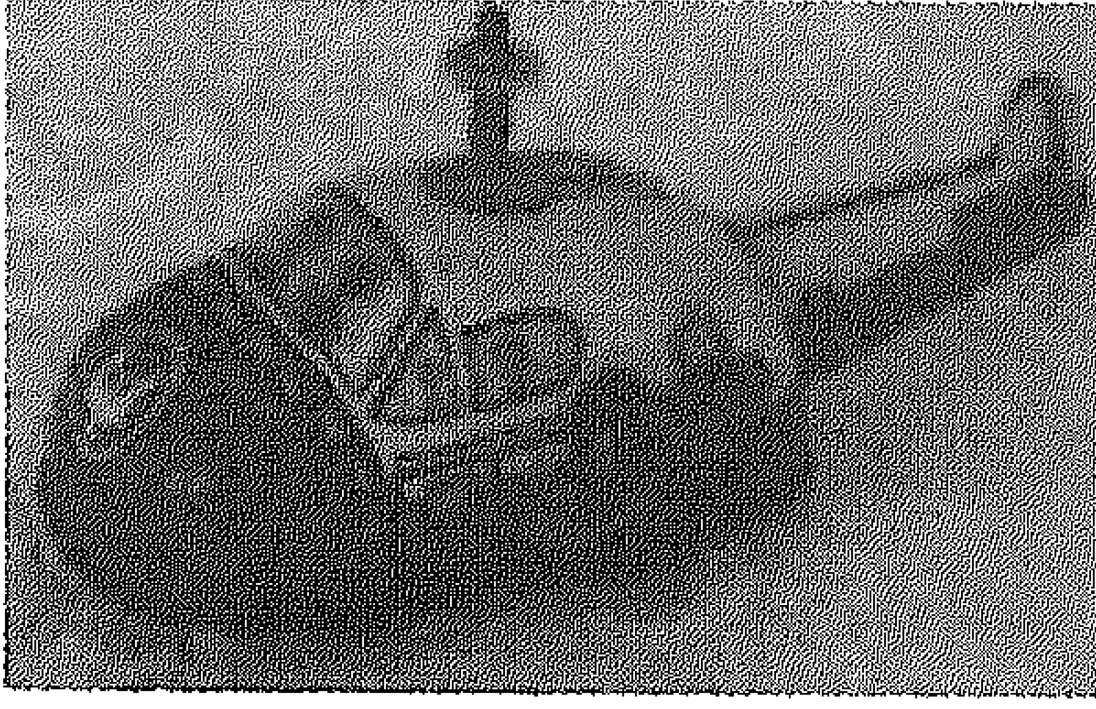
قبل الشراء

محرك الطائرات

تعمل طائرات المحركات بالقصور الذاتي عن طريق دفع العجلات على السطوح.

وتدور مروحة الطائرة عند الضغط على الزر.

يجب التأكد من أن المروحة لا تحتوي على حواف أو نقاط حادة.


شكل (41) نموذج للطائرة المحلقة بمفتاح محرك

يجب التأكد من تثبيت موتور الطائرة بحيث لا يسمح تصميمه بإدخال أصابع الطفل فيه.

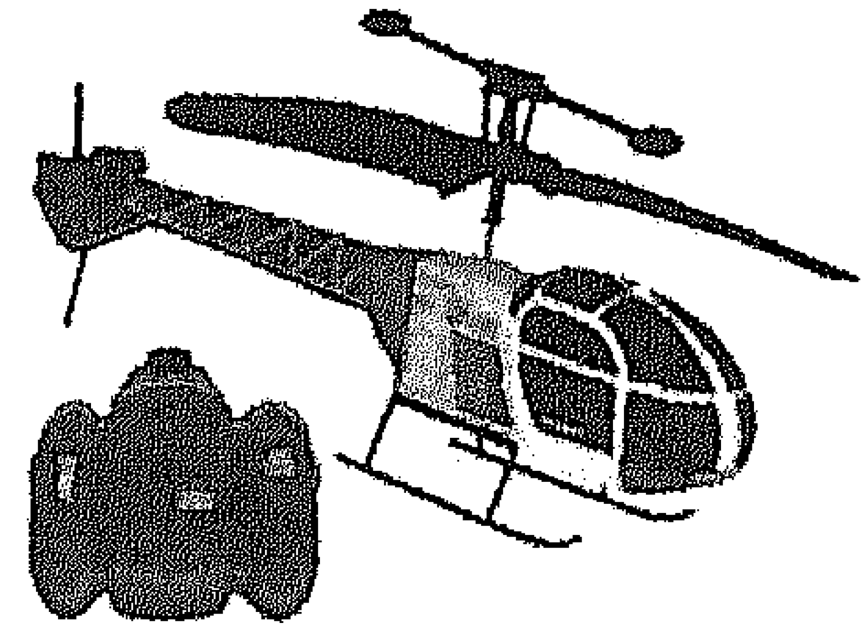
مفتاح المحرك (زمبلك)

نفس المخاطر السابقة في طائرات المحركات تنطبق على الطائرات التي تدور بالمفتاح لذا يجب التأكد من الآتي:

تصمم الطائرة بحيث يبعد المفتاح عن جسم الطائرة بمقدار 5 مم حتى لا يقبض على الأصابع.

أجنة الطائرات ذات المفتاح تصمم بحيث لا تحتوي على ثقوب أكبر من 5 مم حتى لاتصبح فخاً لأصابع الطفل.

مسار التحكم بالطائرات


شكل (42) نموذج لطائرة محركة بوحدة تحكم

إن أخطر شيئ في هذه الطائرات هو سرعة دوران المروحة، وسرعة الطائرة نفسها، حيث إنها تحتاج إلى مساحات كبيرة للطيران، وينبغي تشغيل هذه الطائرات تحت إشراف الكبار.

طائرات التحكم اللاسلكي

خلافاً للطائرات السابقة هذه الطائرات تعمل بالتحكم عن بعد (اللاسلكي)، وتحتاج إلى مساحات واسعة وآمنه وأن تكون تحت إشراف الكبار.


شكل (43) للطائرات المحلقة

الأمان في المنزل

يحذر الطيران قرب الخطوط الكهربائية العلوية.

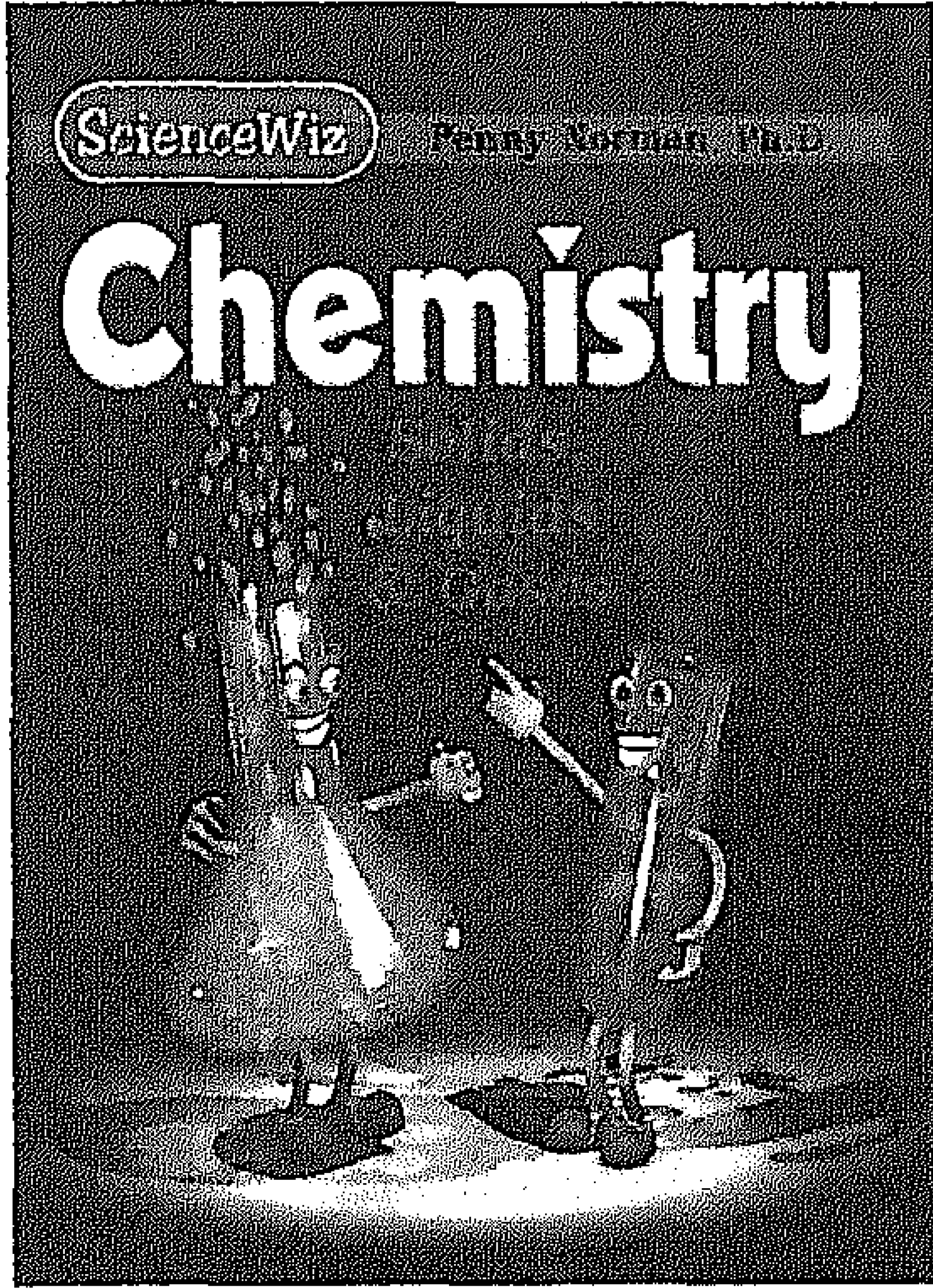
إن تشغل الطائرة بالريموت يمكن أن تتسبب في ضرر شديد للآخرين، وبالتالي ينبغي أن تخضع

للإشراف تام من الكبار.

ينبغي أن تعمل تلك الطائرات في مساحات واسعة.

كن حذراً خاصة عند تشغيل الطائرة ميكانيكياً فتلك أكثر خطورة من التي تستخدم يدوياً، حيث لا يمكن السيطرة عليها نظراً للقوة والسرعة اللتان تعمل بها.

♦ المجموعات الكيميائية



شكل (44) المجموعات الكيميائية

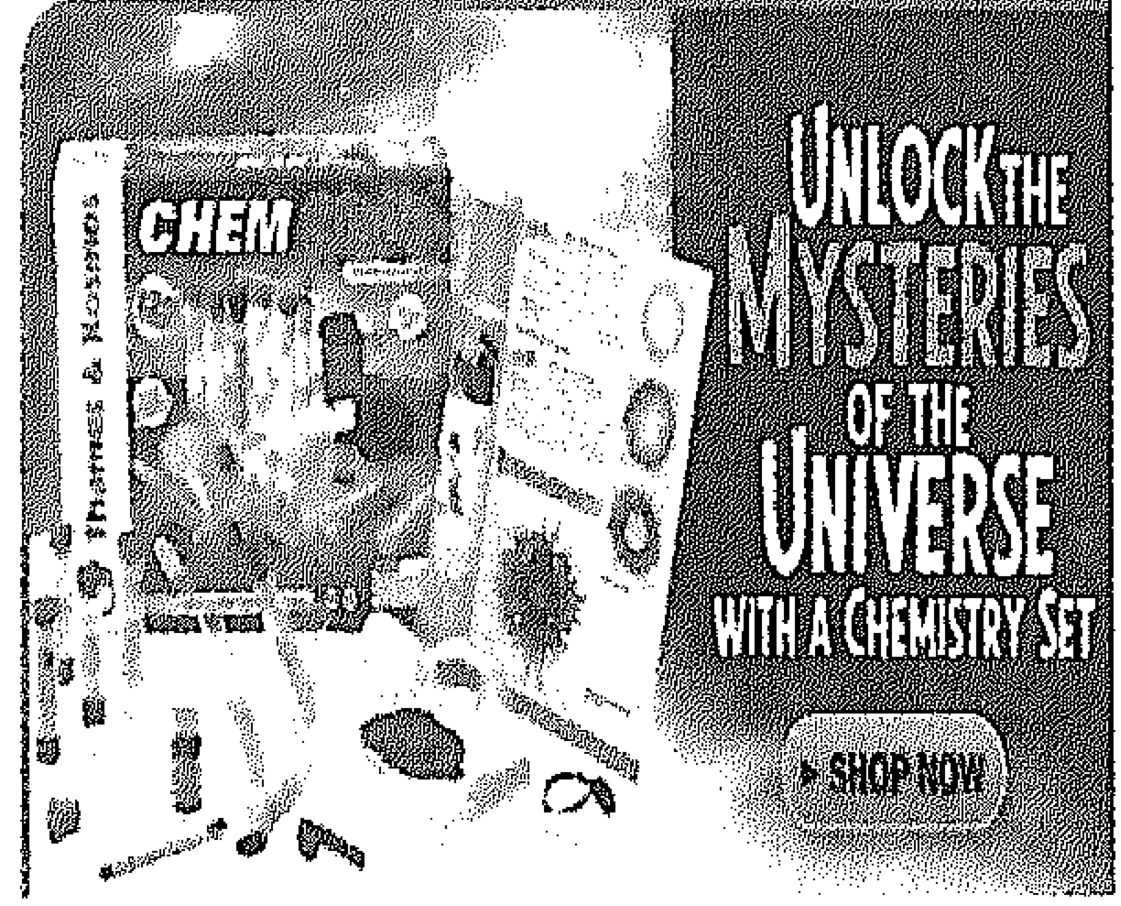
المواد الكيميائية عادة غير مؤذية، إلا أن وقوع البعض منها في أيدي الصغار قد يكون شديد الخطورة. ومن هنا ينبغي وجود تعليمات واضحة على غلاف اللُّعبة توضح المخاطر المحتملة التي قد تنجم عن محتويات المجموعة. وينبغي مراعاة عمر الطفل الذي سوف يستخدم المجموعة الكيميائية. وأن يتم التعامل معها تحت إشراف الكبار. وهي طريقة تربوية كفيلة ببناء ثقة الأطفال بأنفسهم، وإعطائهم خبرة عملية قيمة من معمل الكمياء.

وتعتمد المجموعات الكيميائية على خطوات المنهج العلمي في التفكير، حيث توضع فرضيات يتم قبولها أو رفضها بإجراء مجموعة من التجارب البسيطة، حيث يمارس الطفل أساليب القياس، طرائق الملاحظة، ويقوم بعمليات التصنيف. وبذلك تعتبر أداة فاعلة لتعليم الكيمياء للصغار.

وتضم المجموعات الكيميائية موضوعات مختلفة مثل التفاعلات الكيميائية في المطبخ، وموضوعات من خلال الفصول، وموضوعات في المعامل.... وتعتمد كلها على أسئلة مثيرة للأطفال مثل: كيف تحول الماء إلى ثلج ؟ كيف تستطيع إثبات أن الهواء عديم اللون والمذاق ؟ كيف تحول التراب إلى طين ؟ إذا كان الماء يتدفق إلى أسفل كيف تجعله يرتفع إلى أعلى؟ وهكذا........

مثال لمجموعة كيميائية تصلح لأطفال 4 سنوات فيما فوق.

ميكرسكوب، شرائح فارغة ، كؤس لخلط المواد، ملح الليمون (حمض السيتريك)، جيلاتين بيكنج بودر، عدسة مكبرة، ماصة، ملعقة للقياس بوتقة، دليل للتجارب.



شكل (45) محتويات المجموعات الكيميائية

قبل الشراء

تحقــق من وجود بطاقــة التحذير التي تحذر من المواد الكيميائية السامة والشعلات الغازية.

التحقق من محتويات الحقيبة والتي تشمل بعض المواد القابلة للإشتعال.

الأمان فـي المنزل

احفظ المواد القابلة للإشتعال بعيداً عن الأطفال الصغار، والسماح فقط للأطفال الأكبر سناً تحت إشراف الكبار.

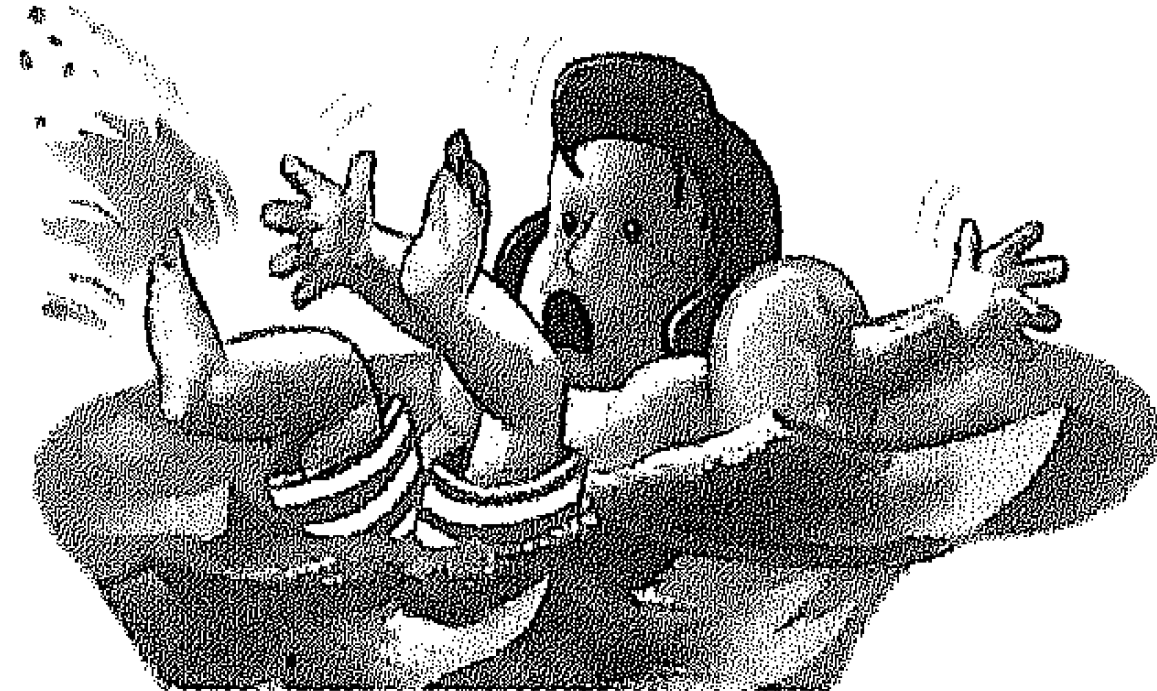
ينبغي عدم ترك مجموعات الكيمياء في متناول الأطفال الأصغر سناً.

ينبغي أن يشرف الكبار على التجارب واستخدام المواد الكيميائية.

كــن مدركاً أنه يمكن استنشــاق الأبخــرة الناتجة عن تفاعل المــواد الكيميائية مما يؤثر في الجهاز التنفسي للطفل، كذلك إذا إنسكبت سوائل تلك المواد، يمكن أن تسبب حرائق.

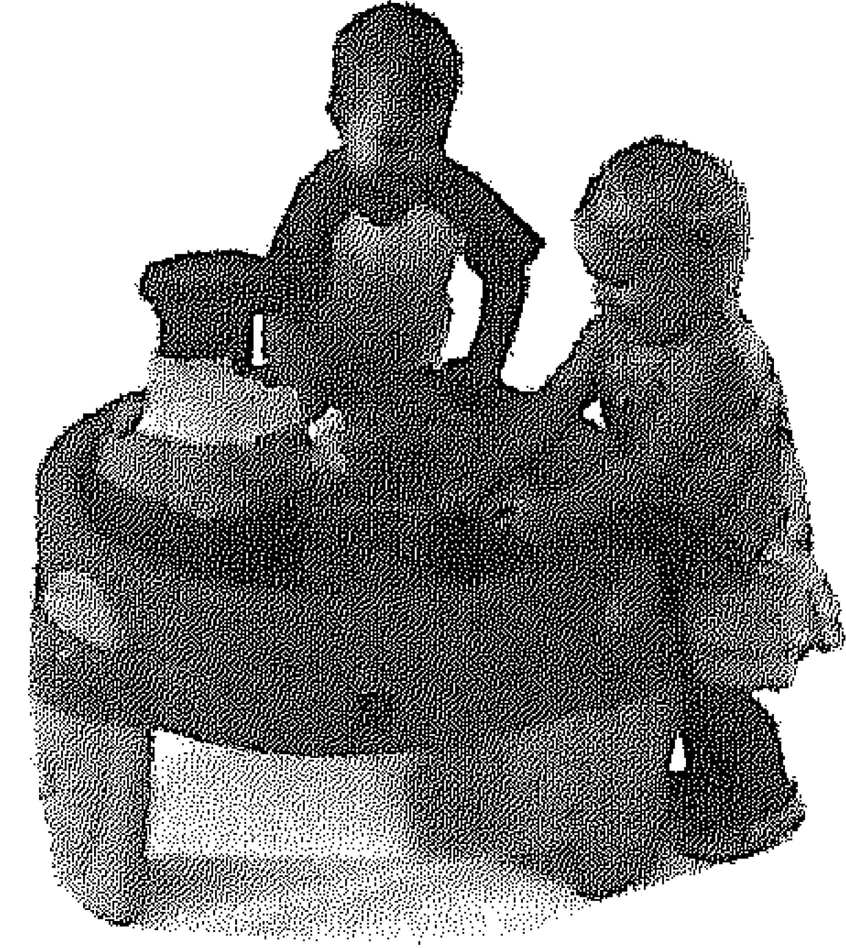
♦ لُعب الماء

يجلــب الطقس الدافئ فرصــاً كثــيرة للمتعة والتعلم مــن خلال اللُّعب بالمــاء في الهواء الطلق، ولكن تلك المتعة يجب أن تكون تحت الإشــراف المســتمر للكبار والمختصــين، وتتطلب المعايير الدولية من القائم بالإشــراف على ألعاب المياه أن يكون على معرفة بعمليات الإنقاذ كافة، ولا بد من توافر واحد على الأقل داخل المياه مع الأطفال، وواحد خارجها.


شكل (46) أخطار لُعب الماء


شكل (47) أخطار لُعب الماء

وتوجد مجموعة كبيرة من لُعب المياه مصممة لتطفو فوق الماء ومزودة بكماليات مختلفة، وأطفالك سوف يستمتعون بأوقاتهم مع تلك اللُّعب المطاطية بأشكالها وألوانها الزاهية.


شكل (48) أخطار لعب الماء

إن متعة الإحســاس بالمياه مهم لتنمية الصغار، وجودة البرامــج المقدمة للصــغار، تعتمد على التجارب الحســية كالمياه والرمال، وتلعب المياه دوراً مهماً في أنشطة الأطفال المعرفية، الإجتماعية، والإنفعالية.

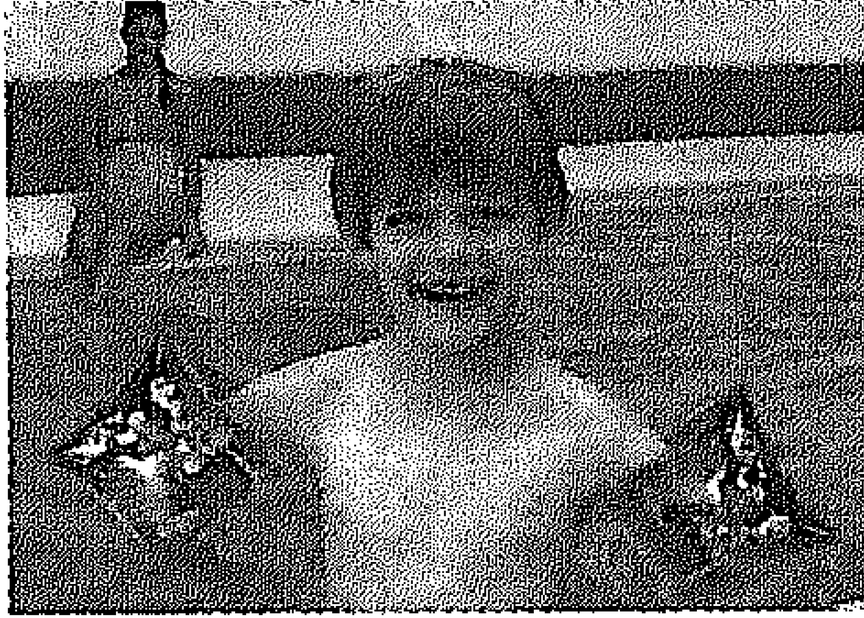
تحذيــر: طفلك يمكن أن يغرق في أقل من شــبر واحد من المياه في دلو صــغير مثلاً، فهو لا يقل خطورة عن بركة مياه كبيرة.

قبل أن تشتري

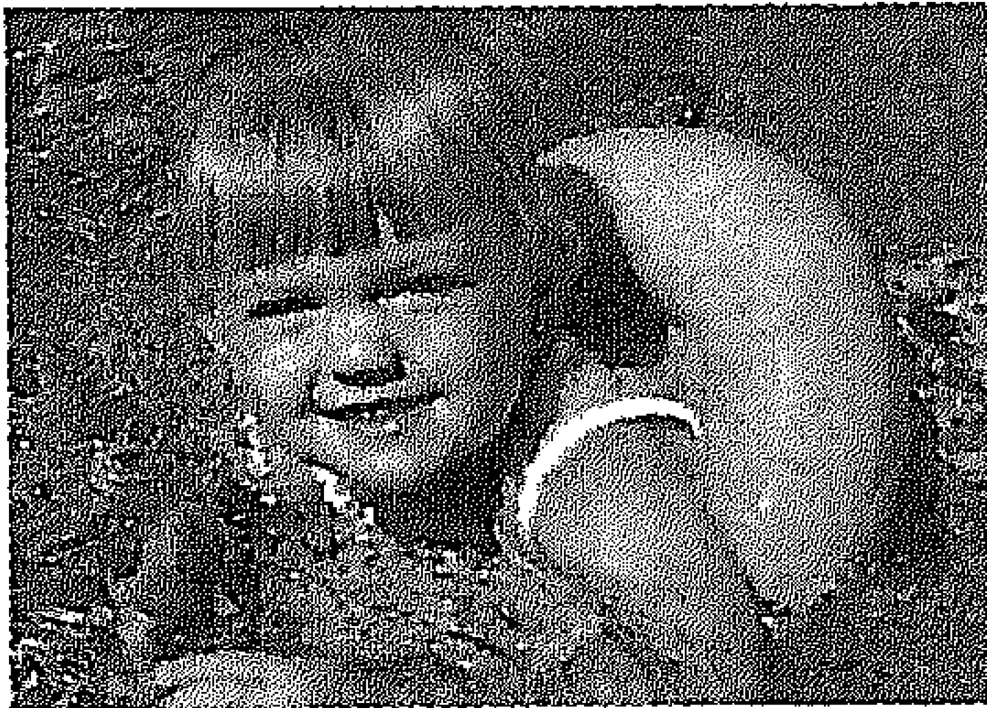
عوامة الأمان:

يجب أن تكون ذراعي الســباحة مناســبة لذراعي الطفل، وأن تكــون ممتلئة بالهواء، ويوجد نوع منها يكون حول خصــر الطفل.

إن الغرض الوحيد من استخدام الطفل للعوامة هو حماية الطفل ومساعدته على العودة إلى الشط في وضع آمن.


شكل (49) أخطار لعب الماء





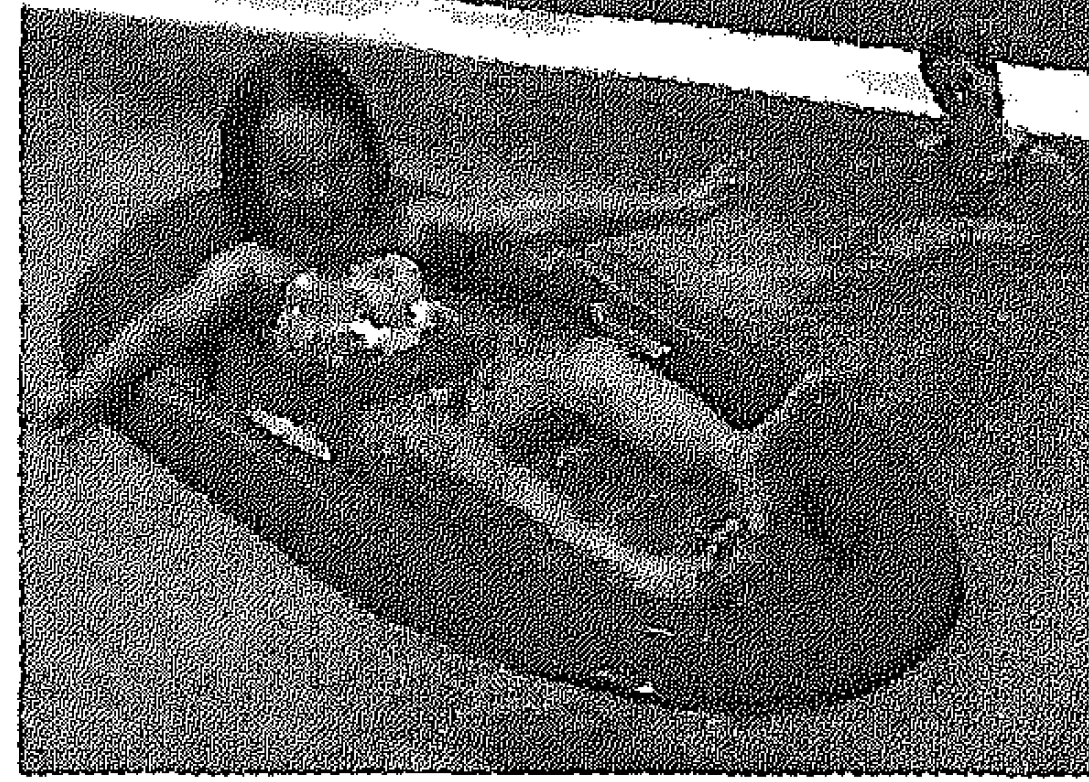
شكل (50) أخطار لعب الماء

لوح السباحة

يتم تدريب ومســاعدة الأطفال على استخدامه بدفعه أمامهم والتعلق به، فهو يساعدهم علــى الشــعور بالثقة بالنفس في المياه، مــع إلتزام الكبار بأخذ إحتياطات الأمن والســلامة كافة.

الوسائد العائمة

وهي تستخدم بغرض الاسترخاء في المياه، لكنها ليست وسيلة إنقاذ.



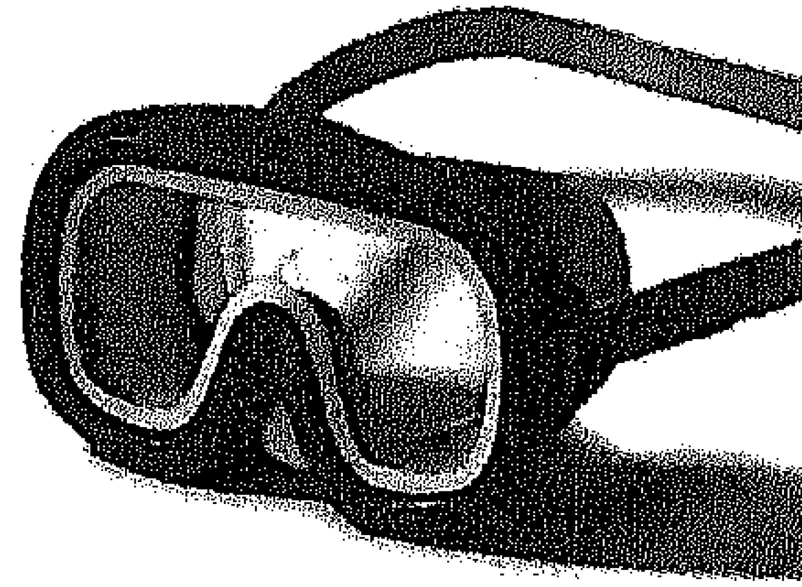


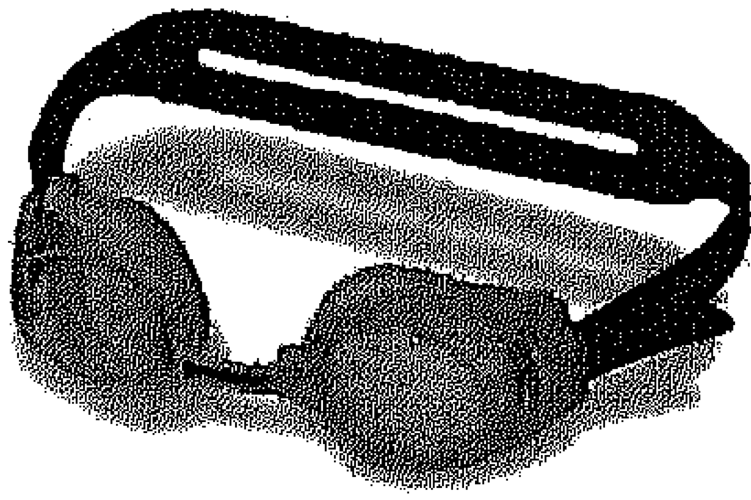
شكل (51) أخطار لُعب الماء

♦ الأقنعة والنظارات الواقية

نظارات السباحة تشمل عدسة منفصلة لكل عين، وغير مصممه لممارسة رياضة الغوص تحت الماء.

في أقنعة الوجة تكون عدسة واحدة كبيرة تغطي العين والأنف ومصممة لممارسة رياضة الغوص تحت الماء. ولا ينبغي أن يكون القناع صغيراً جداً وغير مريح، ولا كبير جداً بحيث يسمح بدخول الماء.



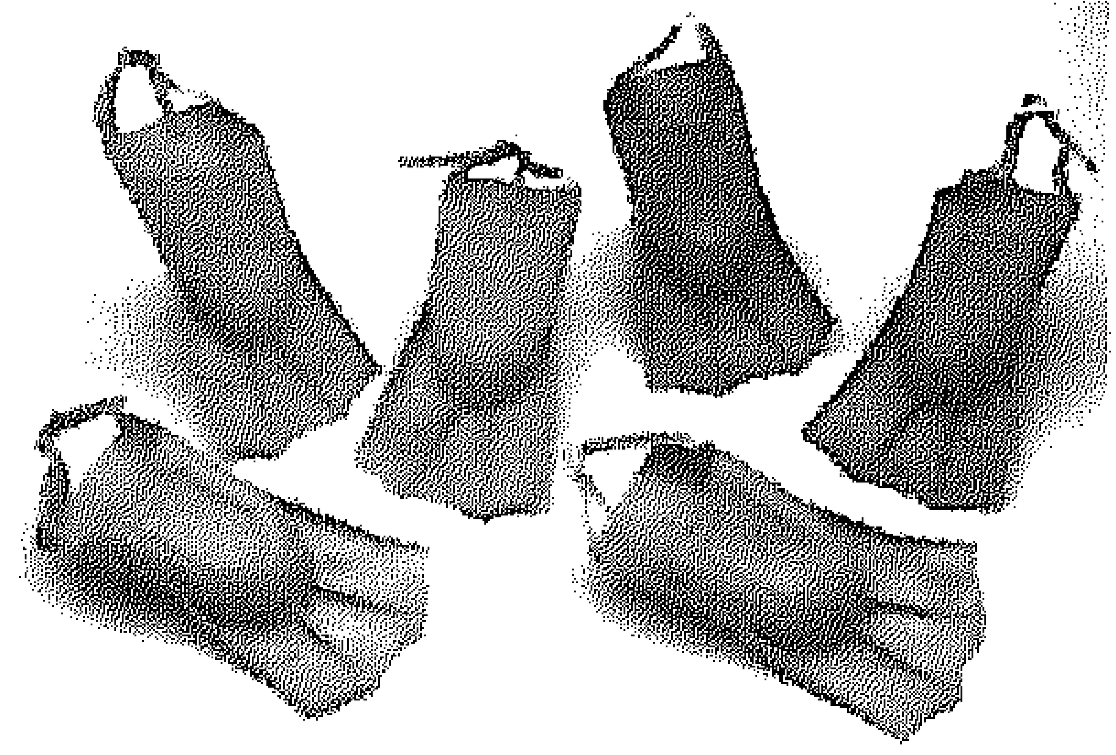


شكل (52) أخطار لُعب الماء

الزعانف

تحسن الزعانف قوة السباح ولكنها ليست وسيلة تعويم.

تستخدم الزعانف بربطها بكعب القدم، ولا ينصح باستخدامها على الأسطح الوعرة مثل الصخور أو الشعاب المرجانية.

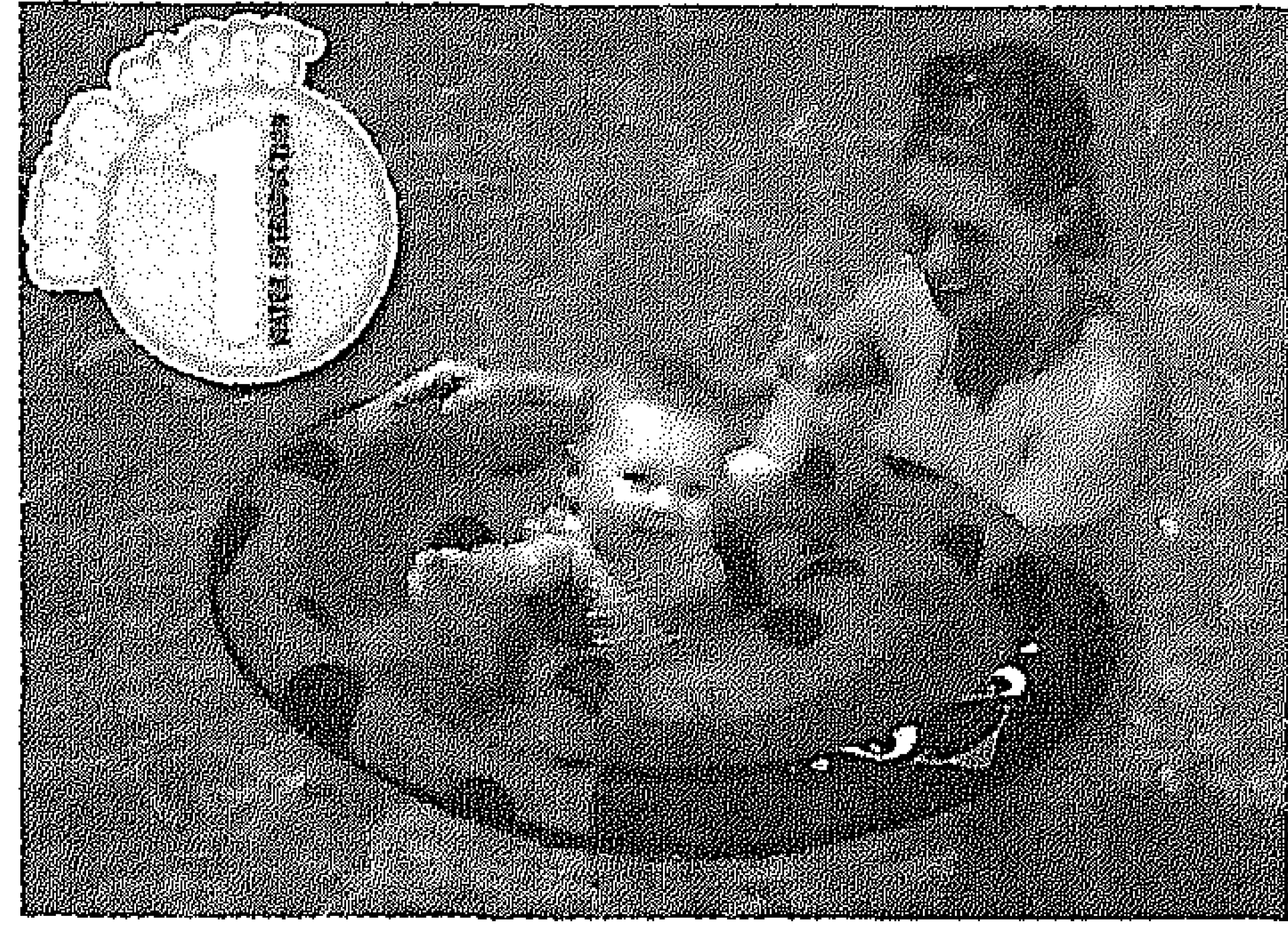


شكل (52) أخطار لعب الماء

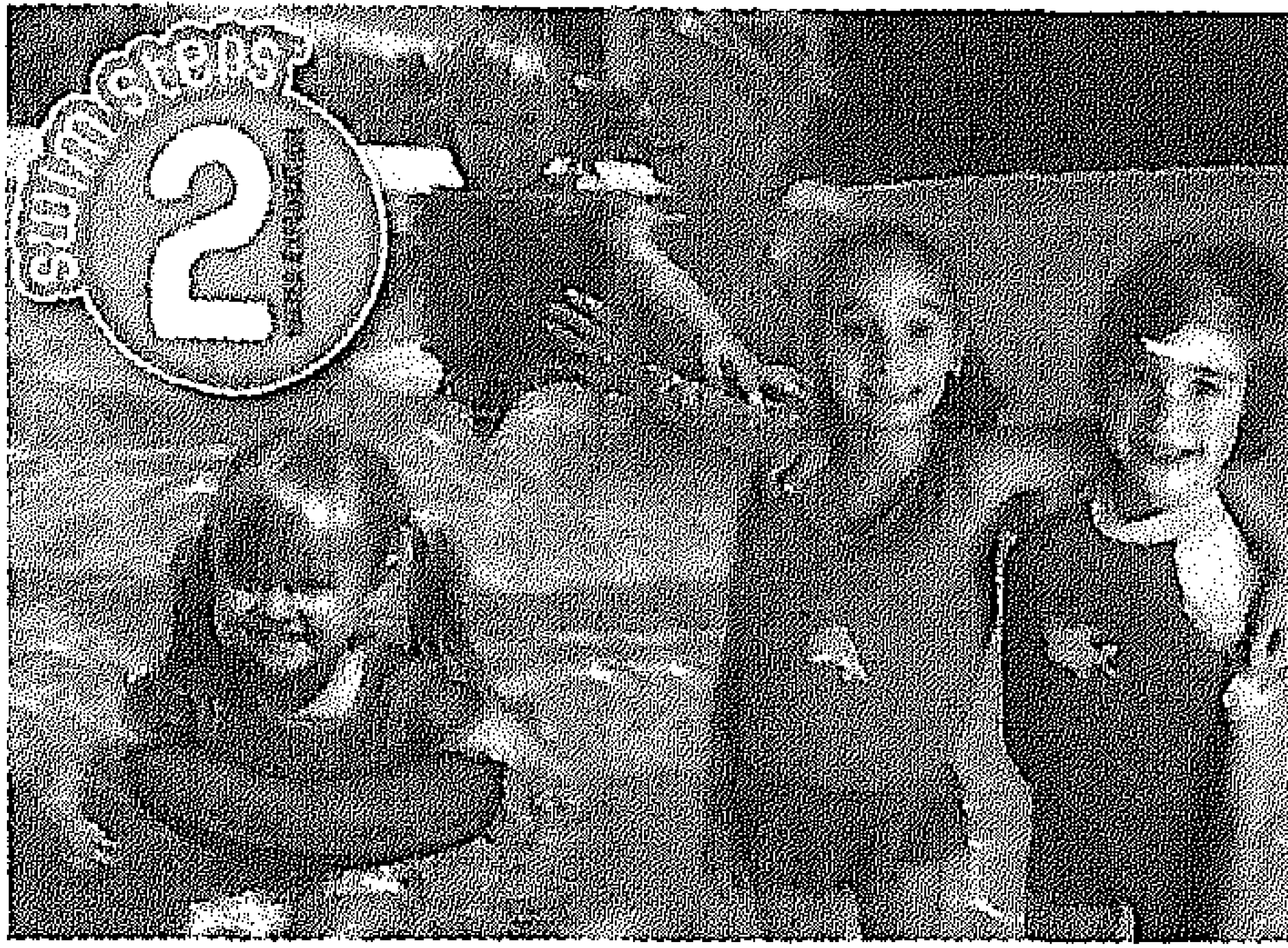
♦ خطوات السـباحة الآمنة للأطفال الصغار

الخطوة الأولى:

شـعور الأطفال بالاسـترخاء والاسـتمتاع بالماء، وتسـتخدم العوامـات والمقاعد المريحـة ذات الألوان الجذابة لمساعدة الأطفال على الاستمتاع.



شكل (53) خطوات السباحة الآمنة 1



شكل (54) خطوات السباحة الآمنة 2

الخطوة الثانية:

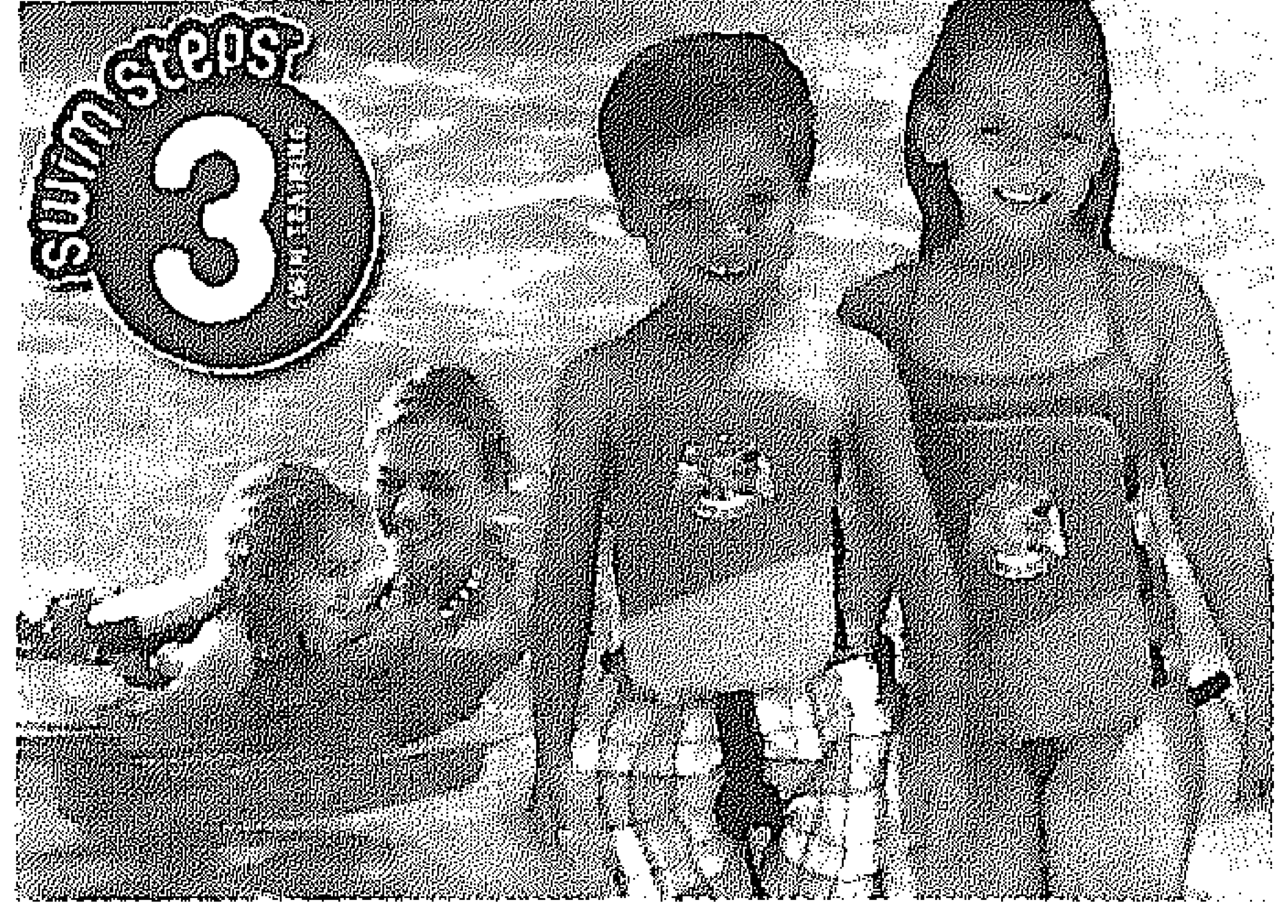
الأطفال الآن مسـتعدون لإرتداء العوامة أو سـترة النجاة (يجب أن تكون مريحة وتعطي حريـة الحركة في المياه)، حيث تبدأ القفزة الأولى لتعلم مهارة السـباحة، لكنهم يحتاجون إلى الدعم والأمن الكبار.

الخطوة الثالثة:

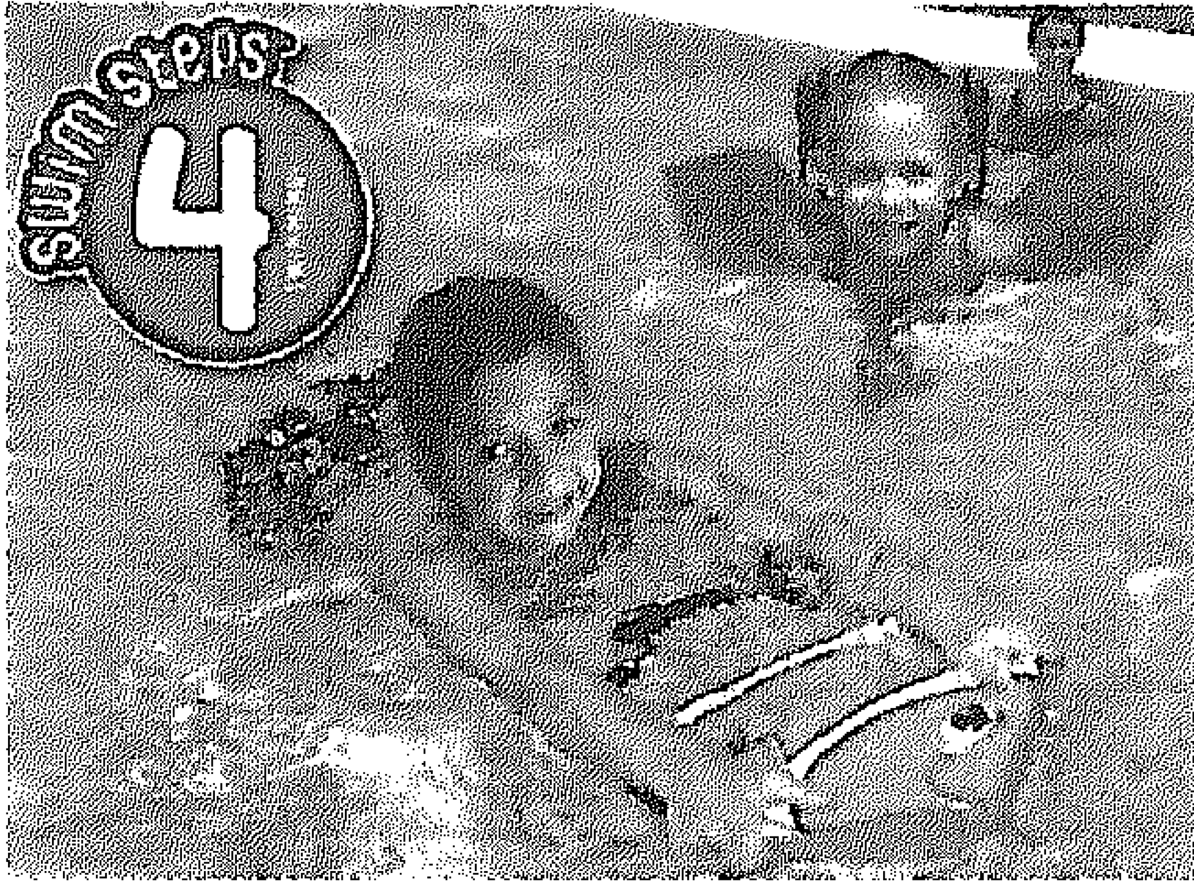
نبـدأ فـي تعليم السـباحة للأطفال مـن خلال تدريـب الطفل على التـوازن والتجديف باستخدام أدوات السباحة.

الخطوة الرابعة:

يسـتطيع الطفل الآن السباحة بمفردة، ويستمتع باستخدام لوح السباحة الذي يساعده على الطمأنينة وحرية الحركة، وإعطاء الثقة بالنفس.ولكنه ما زال يحتاج إلى دعم الكبار.



شكل (55) خطوات السباحة الأمنة 3



شكل (56) خطوات السباحة الأمنة 4

الأمان في حمام السباحة

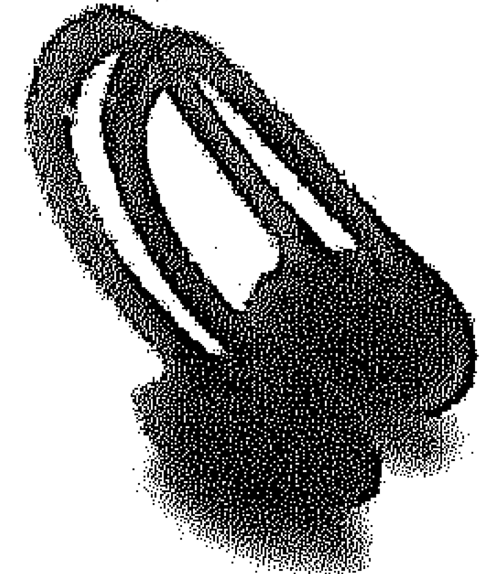
لا تستخدم الوسائد العائمة من غير إشراف الكبار وهي ليست مصممة على أنها أدوات إنقاذ.

لا تعتمد على ذراعي السباحة، وعوامة الأمان كأدوات إنقاذ فهي غير آمنة.

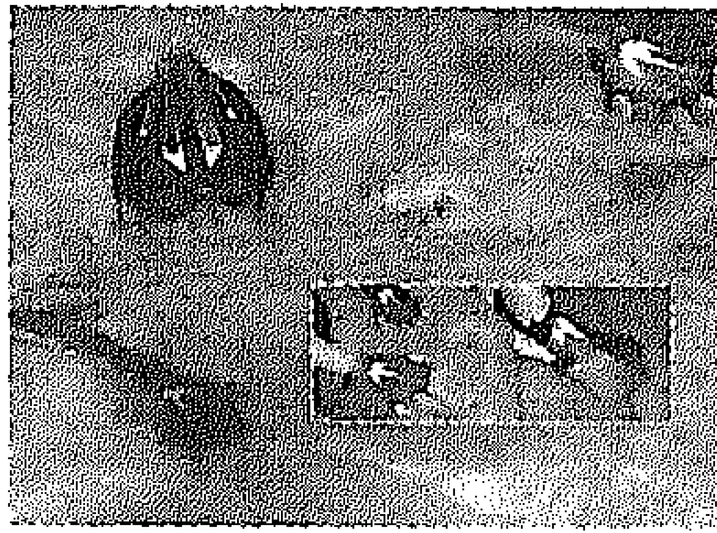
ينبغي أن تكون اللُّعب المائية تحت إشراف الكبار.

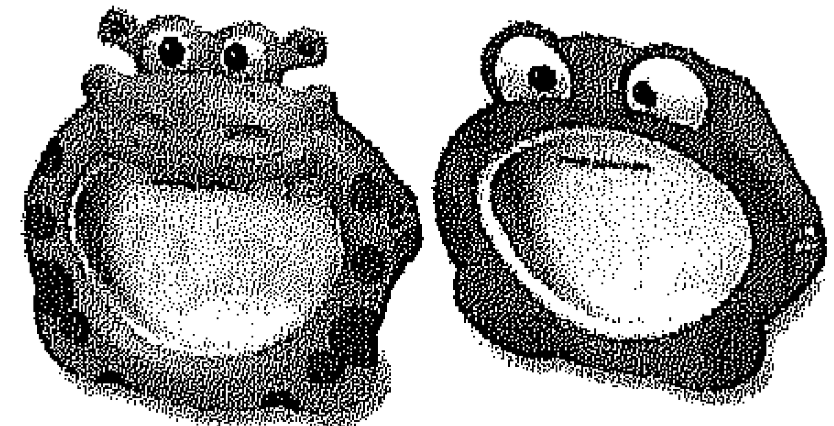
استخدام العديد من الوسائل المساعدة على تعلم السباحة مثل أذرع السباحة، العومات،النظارات، الزعانف.... .

يمكنك تأمين الأنف والأذنين والرأس باستخدام لُعب واقية.











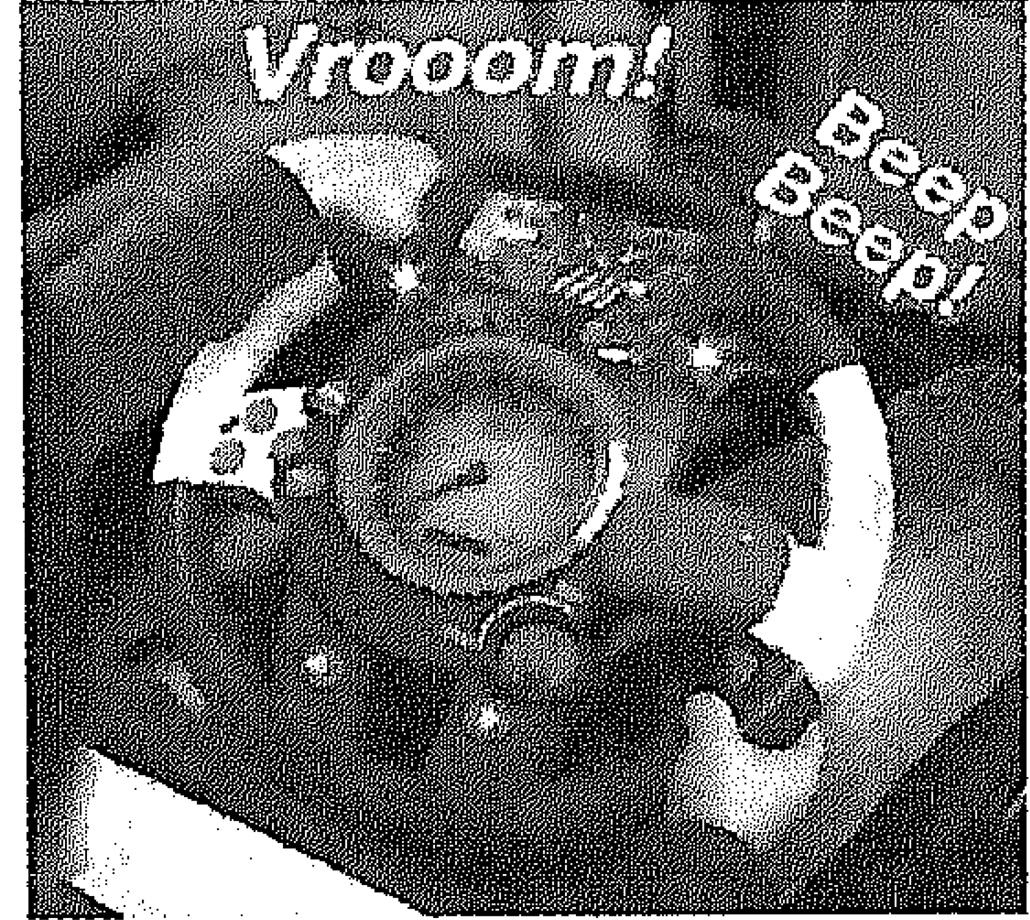
شكل (57) أدوات السباحة (أقنعة الوجة، أغطية،الرأس، والأذن، وسائل مساعدة متنوعة)

♦ لُعب الركوب


شكل (58) لُعب الركوب

يحب الأطفال اللعب باللُّعب ذات العجلات، إلا أن تلك اللُّعب تعرض حياتهم للخطر، حيث أن الأطفال معُرضون للسقوط منها، ويمكن أن تصل الإصابة إلى حد الوفاة، فهم يدفعونها بأقصى سرعة مما يتسبب في الإصطدام بأي شيء يقابلهم. ينبغي أن تكون اللُّعبة مستقرة، وألا تكون على منحدر عندما يكون الطفل جالساً عليها.

قبل أن تشتري



شكل (59) عجلات القيادة

عجلة القيادة

ينبغي أن تكون محمولة على عمود مثبت تثبيتاً قوياً، ويكون المقود سهل التحرك.

أن يكون المقود مصنوع من مادة قوية يتحمل تأثير الطفل ونشاطه القوي، وليس سهل التحطيم.

العجلات

العجلات سواء كانت مادة صنعها خشبية أو بلاستيكية أو معدنية، ينبغي أن تكون قوية بما يكفي، غير قابلة للتفكك في الظروف العادية، وينبغي أن تكون قادرة على تحمل الصدمات مثل الإصطدام بالأرصفة،الحجارة الكبيرة أو الأسطح غير المنتظمة.

المقاعد

ينبغي أن تكون مصنعة من مواد متينة، ومثبتة بقوة لا تتحرك، وأن تكون أسطحها مغلفة، وليس بها حواف يمكن أن تسبب القطع.

فرامل اليد

تأكد من أن فرامل اليد ليست حرة الحركة.

إذا كانت مرفوعة لأعلى، تأكد من أن العمود المثبتة فيه بالوضع الصحيح قبل الاستخدام.

يجب أن تغطي يد الفرامل حتى لا تتسبب نهايتها بإصابة الطفل.

ينبغي أن تكون يد الفرامل قوية بما يكفي لمقاومة أي حادث طارئ.

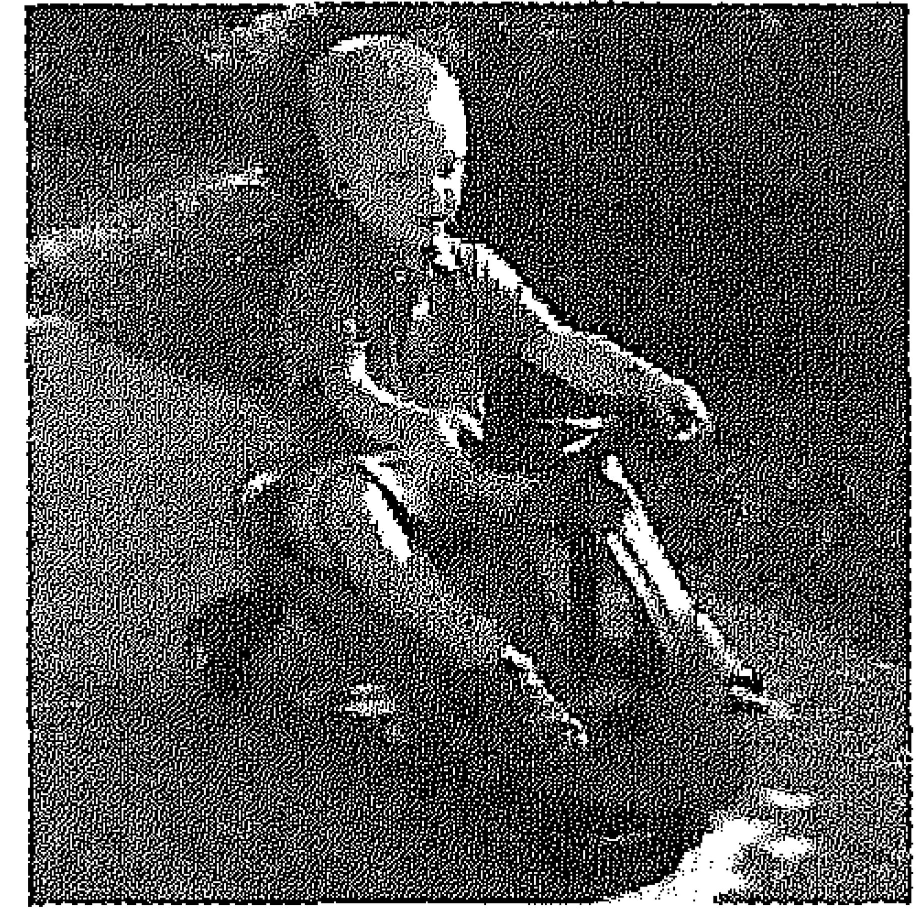
لا تكون قريبة جداً من ركبتي الطفل حتى لا يصطدم بها وتعوق حركته.



شكل (60) فرامل اليد والمقاعد

الدعم بين العجلات الأمامية والخلفية

ينبغي أن تكون الوصلة بين العجلات الأمامية والخلفية غير منحنية أو مكسورة لأنها يمكن أن تتسبب في كوارث.



شكل (61) البدالات

البدالات

ينبغي أن تكون البدالات متصلة بالعجلات بقوة من خلال قضبان وليست سهلة التفكك عند تعرضها لأي حادث.

تحقق من أن تكون الدواسات في موضع ثابت، ولا تدور حول محورها، حتى لا تؤذي قدم الطفل.

ينبغي التأكد من عدم وجود فراغات بالدواسة، حتى لا تنحشر أصابع قدم الطفل أو ملابسه فيها.

♦ دراجات التدريب

عبارة عن دراجات تدريب للأطفال، وغير مصممة للاستخدام على الطرائق، مضاف إليها عجلات تجعل الدراجة مستقرة، وتعطي الثقة بالنفس للطفل عند استخدامها.



شكل (62) دراجات التدريب

الأمان في الركوب


شكل (63) الخوذات

لا ينبغي ركوب الدراجة على الطرائق.

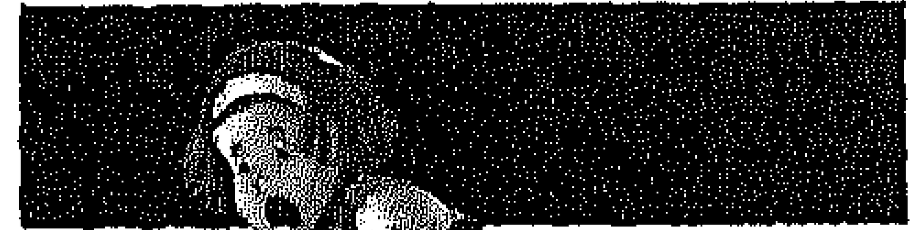
علم طفلك كيفية استخدام فرامل الدراجة، وتعتبر فرامل القدم أفضل لمثل هذه المرحلة لنمو الطفل.

لتعلم استخدام الدراجة، لا بد من توفير بيئة آمنة لطفلك، وبيئة أمنة تعني إبقاء الطفل بعيداً عن حركة المرور، والمشاة، والمنحدرات الحادة، والأرض غير المستوية.

تأكد من أن طفلك يرتدي معدات السلامة المناسبة، مثل إرتداء الخوذة عند الركوب.

قبل أن تشتري

- حدد حجم الدراجة ليناسب حجم طفلك ليكون مستريحاً في الركوب. وفي اختبار سريع لبيان حجم الدراجة المناسب لطفلك أجلسة على الدراجة، واختبر ذراعيه على المقود، وتأكد من أن قدمية تصلان للبدال بشكل مناسب، وأن الدراجة تستجيب معه في الميل والحركة.
- التأكد من تغطية أسلاك الدراجة لمنع حشر الأصابع فيها.
- التأكد من تثبيت مقود الدراجة، وضمان عدم ارتداده من العمود المثبت عليه.
- تغطية طرفي المقود حتى لا تتعرض يد الطفل للإصابة.
- ينبغي أن يكون مقعد الدراجة سلس مع عدم وجود حواف حادة، يمكن أن تصيب الأصابع بالقطع أو الجرح.
- ينبغي أن يكون المقعد في حالٍ جيدة، والتأكد من عدم وجود تشقق في أي جزء من أجزائه.

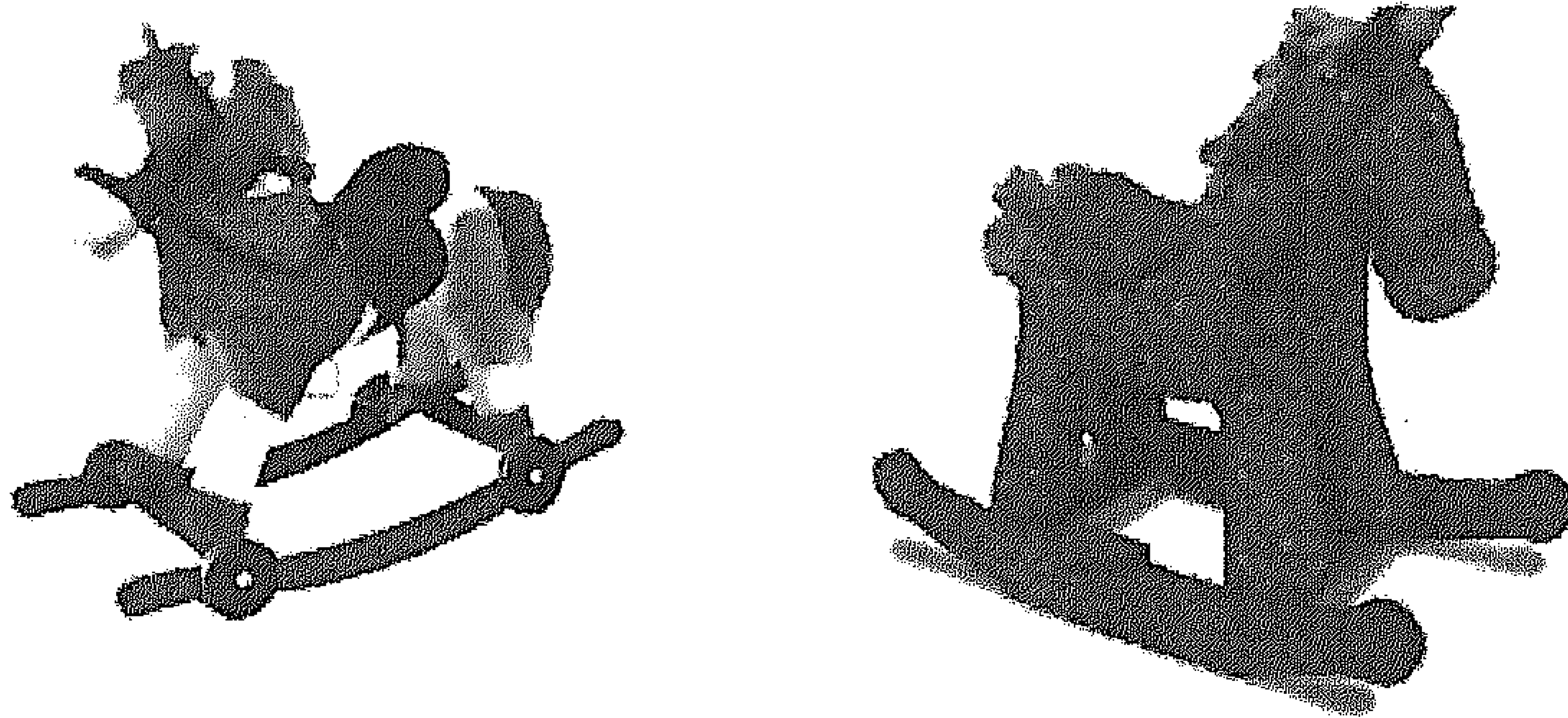


شكل (64) الحصان الهزاز

♦ الحصان الهزاز

الأحصنة الهزازة من أشهر اللُّعب الشعبية التي استخدمت من سنوات طويلة مضت، ومع ذلك فإنها لا تزال تشكل خطراً لركابها من الأطفال الصغار.

قبل أن تشتري



شكل (65) الحصان الهزاز

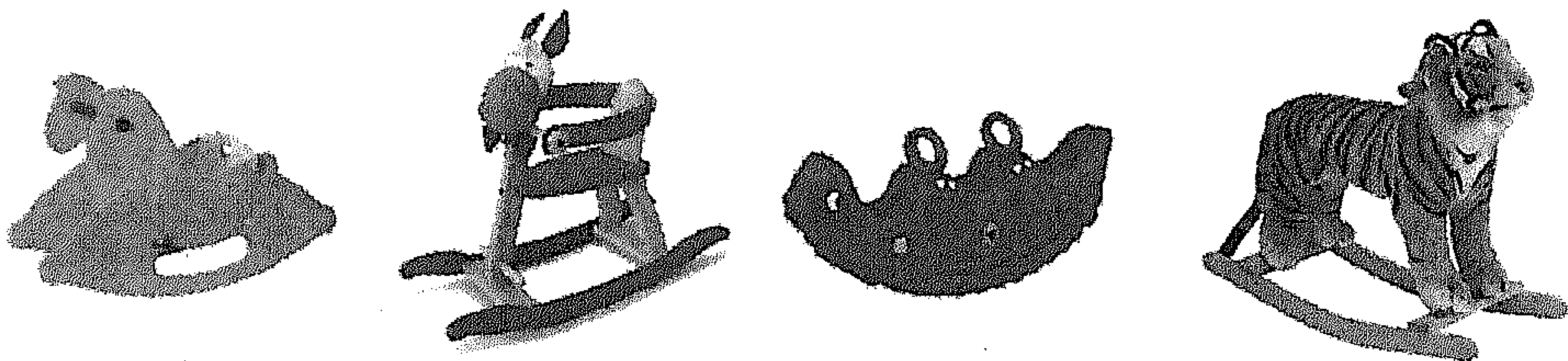
ينبغي أن يكون جسم اللُّعبة طويلاً بما فيه الطفاية لضمان عدم انقلابه إلى الأمام أو إلى الخلف في ظل الاستخدام العنيف من قبل الطفل.

ينبغي أن يكون جسم اللُّعبة واسعاً لمنعها من أن تنقلب على جانبيها، عندما يصعد الطفل عليها من أحد جوانبها.

ينبغي أن تكون السروج ملتصقه جيداً، ولا ينبغي أن تكون مثبته بالمسامير، حيث يمكن أن تشكل خطراً على الطفل.

ينبغي أن يكون الراكب مرتبطاً بقوة مع سرج الحصان ويكون مناسباً للطفل.

وتتنوع أنواع اللُّعب الهزازة في صورة حيوانات مختلفة، اختر منها ما يناسب طفلك حسب عمره وحجمه لضمان سلامة استخدامه للُّعبة.



شكل (66) نماذج من لُعب الركوب

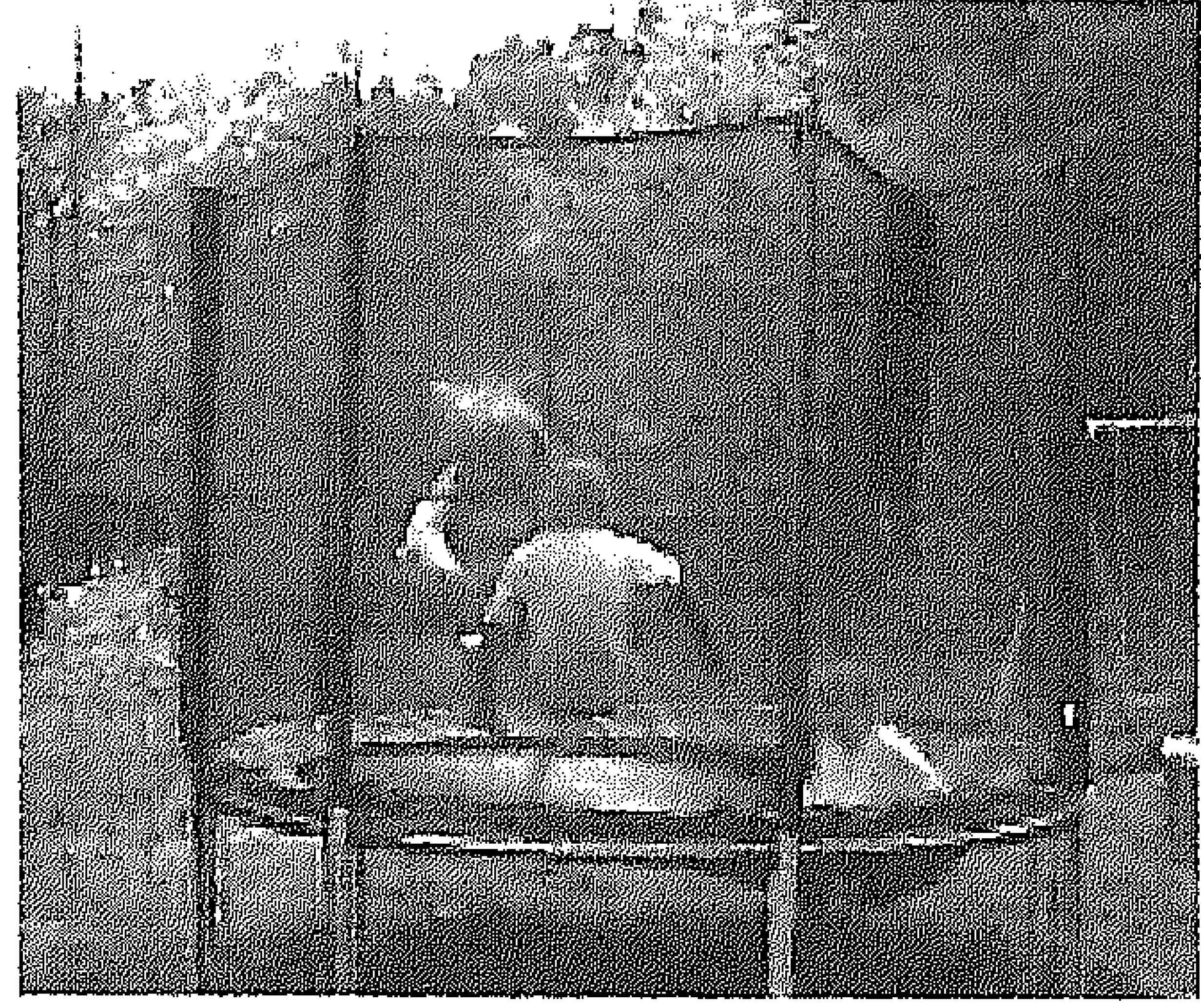
أشكال وأنواع الحصان الهزاز في صور حيوانات محختلفة اختر منها ما يناسب طفلك حسب عمره وحجمه.

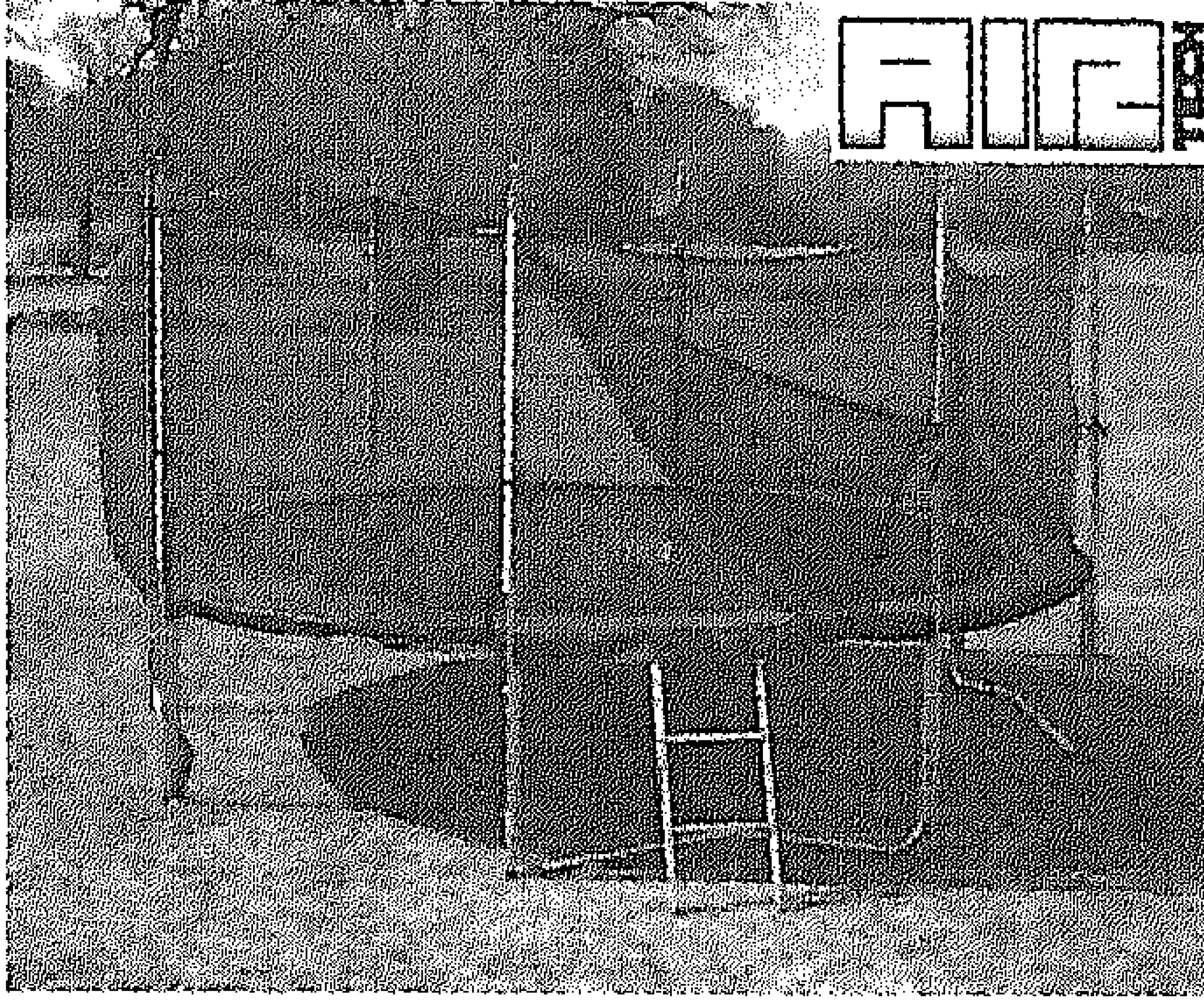
♦ لُعبة القفز البهلوانية (الترامبولين).

توفر لُعبة القفز المستمر للأطفال وسيلة عظيمة لتطوير مهارات التوازن والتناسق، إلا أنها يمكن أن تتسبب في حدوث إصابات عند سقوط الأطفال منها فيتعرضون للإصابة.

قبل أن تشتري

- ابحث عن اللُّعبة في إطار مواصفات الجودة العالمية

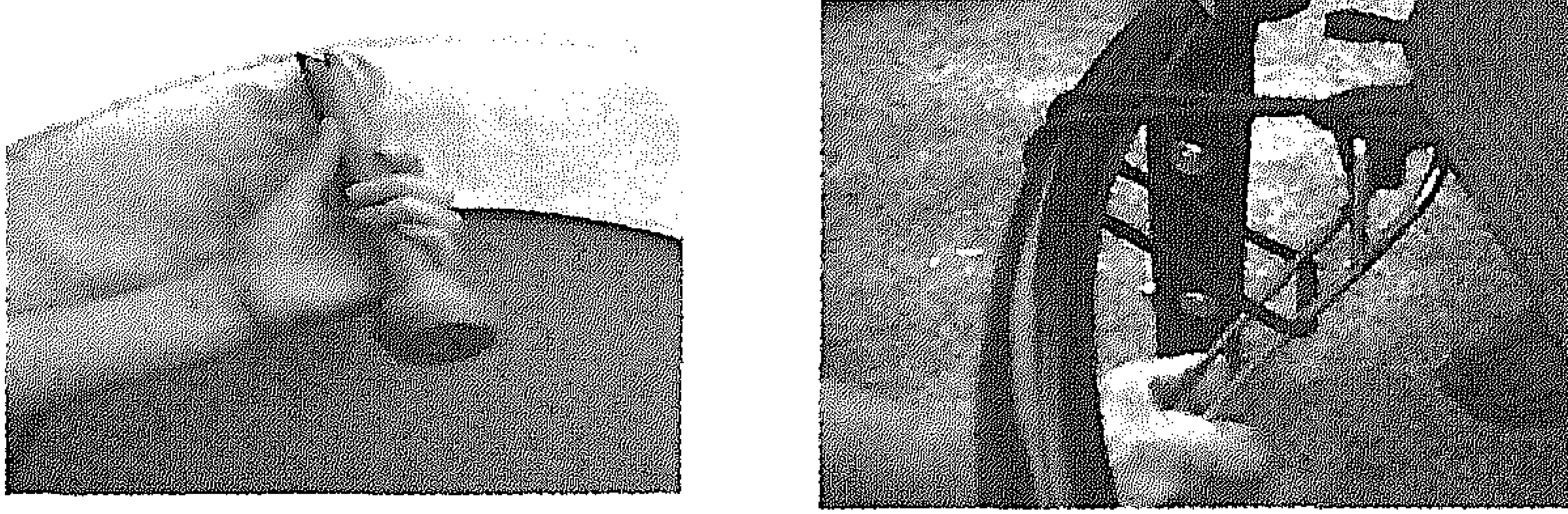




شكل (67) الترامبولين

- التأكد من أن المنطقة المحيطة باللُّعبة (2 م) على الأقل خالية من أية عوائق قد تشكل مخاطر مثل الجدران، الأثاث، والمعدات، والأشجار....
- من الناحية المثالية تكون مساحة (2 متر مربع) حول اللُّعبة عبارة عن طبقة لينة ومغطاة بالرمال أو رقائق الخشب حتى تقلل من صدمة الإرتطام بالإرض.
- أن تكون اللُّعبة قريبة من مستوى الأرض، وذلك لتقليل الإصابة بسبب خطر الإرتفاع عن الأرض.
- تأكد أن اللُّعبة لا توضع على أرض طينية فيختل التوازن ويؤدي إلى إنزلاقها.
- الإحتفاظ بلُعب الأطفال الأخرى كالدراجات مثلاً بعيداً عن هذه اللُّعبة.
- تجنب استخدام سلم منفصل أو مقعد للصعود عليه. ولا بد من استخدام المكان المحدد للصعود.
- لا تسمح للأطفال بالوثب من اللُّعبة إلى الأرض بعد الإنتهاء من اللعب.
- قبل وبعد كل استخدام تحقق من خلو حصيرة اللُّعبة من أية ثقوب، وأن سيقانها

مؤمنة في مكانها.



شكل (69) مشكلات الترامبولين

- يجب أن يعرف أطفالك مخاطر استخدام الترامبولين بشكل غير صحيح.
- وضح بعض القواعد البسيطة حتى يعرف الجميع ما يجب فعله مثل القفز في الوسط، ابدأ بالقفز ثم الوقوف مرة أخرى، وتبادل أدوار اللُّعبة مع كل طفل على حدة.
- ألا يرتدي الأطفال ساعات أو قلائد في أثناء اللُّعبة.

لا تصلح كل ترامبولين للأعمار كلها، فعمر سنة غير عمر ست سنوات.



شكل (70) الترامبولين والفئات العمرية

الأمان في المنزل

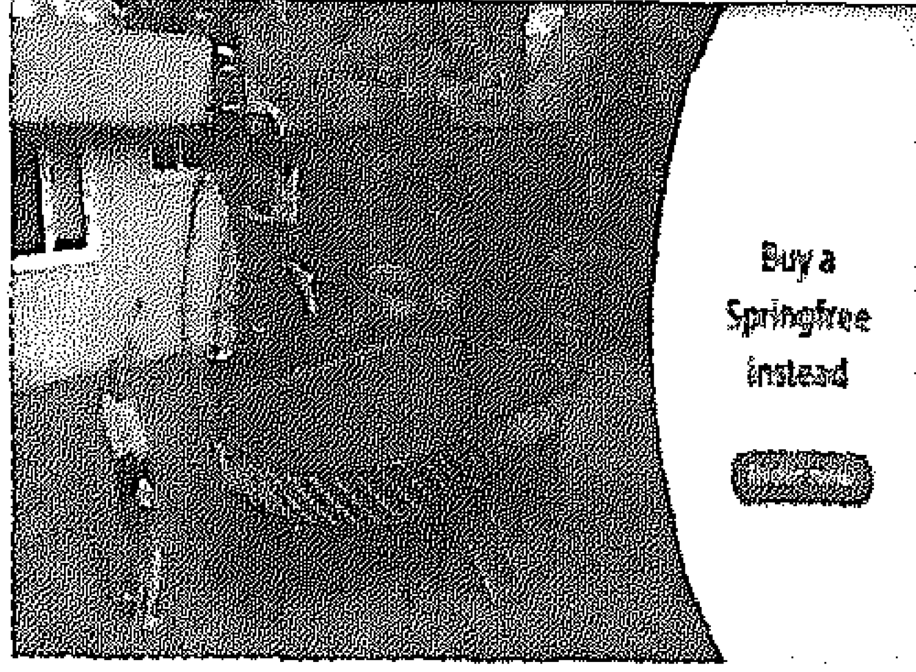
إبقاء الأطفال بعيداً عن اللُّعبة لحين تجربتها، والتأكد من ثباتها.

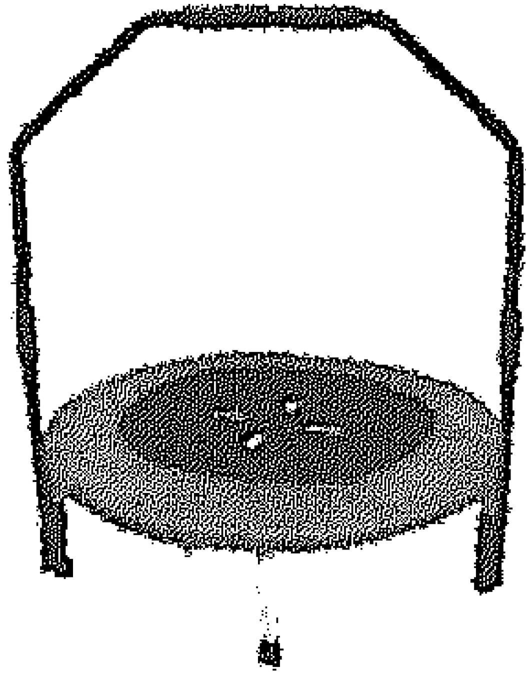
إن القفز العالي (الشقلبات) يمثل خطورة شديدة على الأطفال، لذا يجب أن تتم تحت إشراف الكبار.

إذا كان طفلك صغيراً جداً فابحث عن لُعبة لها حواجز لحماية الطفل من الخروج خارجها في أثناء قفزه.

عند شـراء اللُّعبـة، ينبغي التأكد من أن حواف اللُّعبة مغطـاة بالكامل بإطار آمن، وبلون مغاير للون الحصيرة.







شكل (72) تأمين الترامبولين

ينبغي أن تكون أسوار اللُّعبة مؤمنة لاحتمال وضع فم الطفل عليها ومص موادها الخطرة.

السماح لطفل واحد فقط للقفز على اللُّعبة في كل مرة.

وجـه طفلك للقفز في وسـط حصـيرة اللُّعبة، وليس على الأطراف، ويصـعد إليها من مكانها المحدد، وليس القفز فوقها من أية جهة.

افحص اللُّعبة بإنتظام للتأكد من أنها بحالة جيدة.

♦ المنازل والخيام

من المهم تواجد منازل وخيام الأطفال في أماكن تخضـع لإشـراف الكبار، وعدم بنائها في مواقع أو أماكن معزولة عن أعين الكبار.





شكل (73) المنازل والخيام

قبل أن تشتري

يجب أن تكون أبواب البيوت سهلة الفتح من الداخل حتى يكون الطفل قادراً على فتحها



شكل (74) المنازل

بسهولة وإلا سوف يحبس بداخلها.

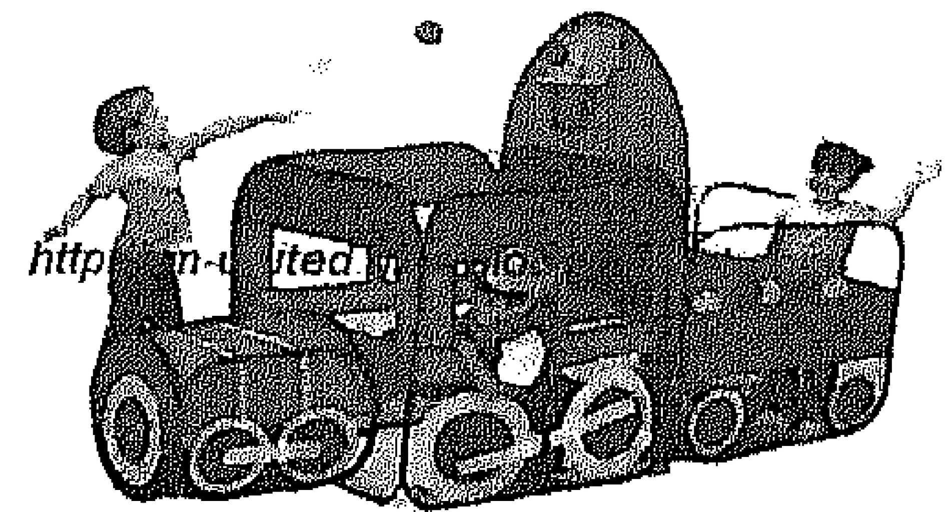
يجب أن يكون الفرق بين مفصلات الأبواب 12 مم على الأقل حتى لا تحشر أصابع الطفل فيها.

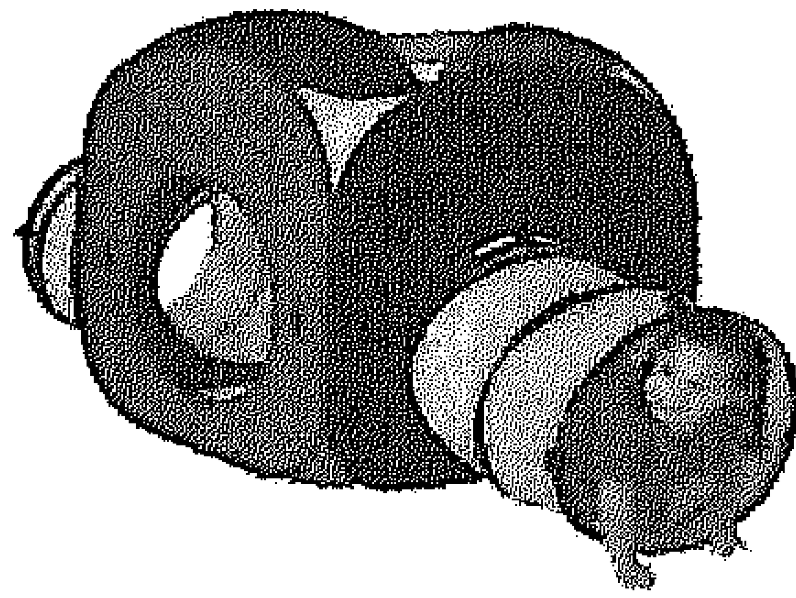
يجب أن تكون للبيوت والخيام فتحات تهوية كافية. خاصة إذا تم بناء البيوت أو الخيم الحوائط.

الأمان في المنزل

لا تسمح للأطفال باستخدام الثلاجات، والمبردات داخل تلك البيوت أو الخيام حيث يمكن أن يتعرضون لخطر الاختناق.

بعض نماذج من البيوت والخيم المناسبة للأطفال الصغار يمكنك اختيار المناسب لطفلك مع مراعاة شروط الأمان.







شكل (75) نماذج من الخيام

♦ دهانات الأصابع

رغم أن دهانات الأصابع تحظى بشعبية لدى الأطفال الصغار لسهولة استخدامها، إلا أن تلك الدهانات تحتوي على الرصاص وعناصر أخرى خطرة. ويجب على الآباء ومقدمي الرعاية للأطفال أن يكونوا على بيّنة بالمخاطر التي يسببها تلامس أيدي الأطفال لتلك العناصر. والخطر الوارد هنا أن الأيدي يمكن أن تمتص كميات كبيرة من تلك العناصر الضارة التي قد تضر الأطفال.

العناصر الخطرة



شكل (75) دهانات الأصابع

دهانات الاصابع التي تحتوي على أكثر العناصر الخطرة نحددها في الآتي:

القصدير، الزرنيخ، الكادميوم، الكروم، الرصاص، الزئبق، السلينيوم.

ويسبب الرصاص مع العناصر الاخرى ضرراً عندما يمتص من خلال الجلد، كما يمثل خطورة أيضا عند مضغها أو استنشاقها.

ويمكن للأطفال امتصاص ما يصل إلى 60 % من الرصاص عندما يتعرضون لعناصره. وحيث إن الاطفال كثيراً ما يضعون أصابعهم في أفواههم بغرض استكشافها، لذا فهم عرضة أيضا لامتصاصها عن طريق الفم، ومن ثم فهم أكثر عرضة للاضرار الخطيرة على صحتهم البدنية والعقلية، ويصل في بعض الحالات الي الوفاة.



شكل (76) دهانات الأصابع

ونظراً لأن لُعب الأطفال جزء أساسي من نمو الطفل البدني والعقلي والإجتماعي والإنفعالي، لذا من الأهمية بمكان أن تكون خالية من العناصر الخطرة التي قد تضر الأطفال.

مخاطر الرصاص

تتمثل هذه المخاطر في تأثيرها على الصحة البدنية والعقلية للطفل.

تتمثل الأضرار الجسمية في:

- فقدان السمع
- بطء النمو
- تلف الجهاز العصبي المركزي
- أضرار عضوية أخرى



شكل (77) مخاطر دهانات الأصابع

- وتتمثل الأضرار العقلية في:
- اضطرابات التعلم
- اضطرابات ضعف الإنتباه
- مشكلات سلوكية

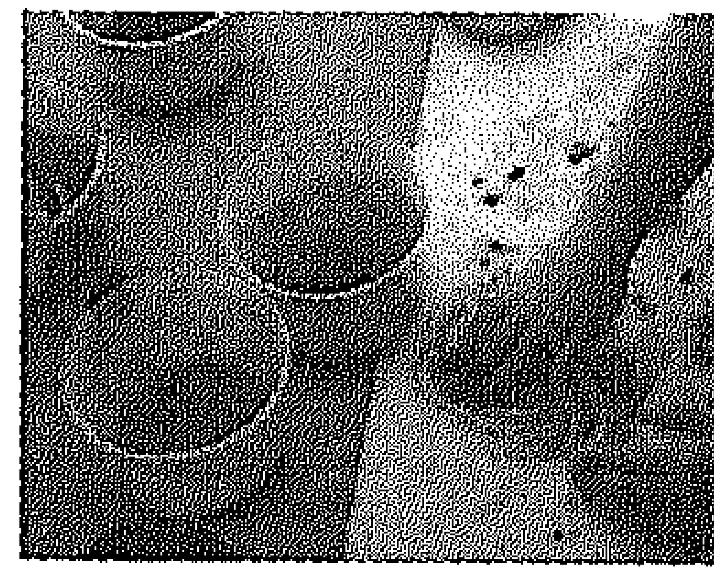
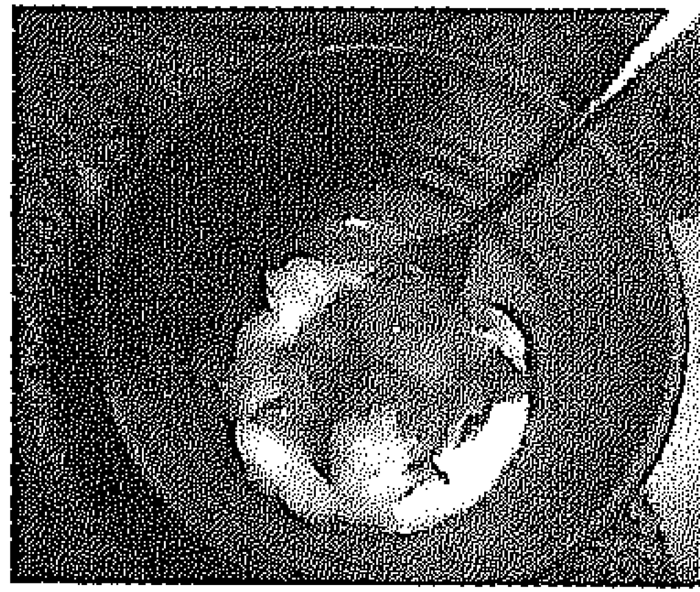
ويمكن أن يموت الأطفال إذا ابتلعوا أو مضغوا، أو استنشقوا أو امتصت جلودهم الرصاص.

وبالنسبة لمخاطر العناصر الأخرى:

يمكن أن يعاني الأطفال من مشكلات صحية مماثلة عند تعرضهم للعناصر الأخرى المذكورة سابقاً.

♦ المعايير الإجبارية

بموجب المعايير الإلزامية، تم تضمين دهانات الأصابع ضمن منتجات لُعب الأطفال، وهي تُلزم الجهات التي تقوم بتصنيع اللُّعبة بالمواصفات القياسية الإلزامية للكشف عن الحدود القصوي للعناصر الضارة التي تدخل في مكونات دهانات الأصابع، ويتم ذلك من خلال مختبرات متخصصة لهذا الغرض.

شكل (78) دهانات الأصابع

ويبين الجدول الآتي مستويات هجرة العناصر في دهانات الأصابع، حيث يوضح المستويات القصوى المقبولة لعنصر الرصاص والعناصر الأخرى في دهانات الأصابع.

جدول (1) مستويات هجرة العناصر في دهانات الأصابع

المنتجات		العناصر							
		القصدير	الزرنيخ	باريوم	كادميوم	كروم	رصاص	الزئبق	السيلينيوم
الكمية مجم/ كجم	اللُعب	60	25	1000	75	60	90	60	500
	دهانات الأصابع	10	10	350	15	25	25	10	50

الأمان في المنزل



شكل (79) مخاطر دهانات الأصابع

يجب قراءة التعليمات على عُلبة دهانات الأصابع بشأن نسب المواد التي تدخل في تصنيعها مثل الرصاص (حدود الأمان).

يجب مراقبة الأطفال دون سن الثلاث سنوات عند استخدام دهانات الأصابع.

مراعـاة عـدم اسـتخدام دهانات الأصـابع علـى الوجة لمنع وضعها في فم الطفل.

مراعاة عدم جفـاف الدهانات على أيدي الأطفال والتخلص منها بالغسـيل فور الانتهاء من استخدامها حتى لا يتم امتصاص الجلد لها.

♦ معايير المنتجات الاستهلاكية

هناك عدد كبير من المعايير الإختيارية بشـأن طائفة واسـعة من السلع بما في ذلك لُعب الأطفال، وتجهيزات الروضات، ولكن يوجد عدد من المعايير الإجبارية بموجب القانون.

♦ المعايير الطوعية (الاختيارية)

المعيار الاختياري عبارة عن مستند أو منشور يحدد مواصفات، وإجراءات تصنيع المنتج التي تكفل صـلاحية للغرض الذي صـنع من أجله. وعادة ما تصـاغ المعايير استجابة لمطالب المجتمع، ويتم تطويرها من قبل لجان تمثل المجتمع والحكومة والصناعة.

وغالباً ما يتصدى لذلك منظمات مستقلة غير حكومية يتمثل دورها الأساسي في إعداد المعايـير الاختياريـة، وهذا سـائد في كل دول العالم. على أن تتم المصـادقة عليها بإصـدار

شهادة مطابقة المنتج مع المعايير الموضوعة لهذا الغرض.

و تقع شـهادة مطابقة المنتج للمعايير في دائرة السـلطة التقديرية للموردين والمصنعين للعمل بها، كما يوفر الثقة للمستهلكين بالتزام الموردين بالمعايير الموضوعة.

♦ المعايير الإجبارية

غالباً ما تسـتخدم المعايير الاختيارية كأسـاس لمعايير إلزامية بموجب قانون الممارسات التجارية.

هناك نوعان من القواعد الملزمة: معايير السلامة، ومعايير المعلومات

♦ معايير الأمان

يتم تعريف معايير السلامة لمنتجات من المحتمل أن تكون خطرة، ومن ثم فإن المنتج لا بد أن يراعي مواصفات السلامة في تصميمه، وتجميعه، وإنهائه، وتعبئته وتغليفه.

♦ معايير المعلومات

من الممكن أن يتضـرر المستهلك من غياب المعلومات حول المنتج، ومن ثم ضرورة إدخال معايير المعلومات للمستهلك عند شرائه للمنتج.

♦ تطبيق المعايير الإجبارية

من المفترض حظر السـلع غير الآمنة المعلنة بموجب قانون الممارسـات التجارية، ويجوز للدولة أو الإقليم تطبيق تلك المعايير سـواء على السلع المنتجة محلياً، أو التي يتم استيرادها من الخارج.

ولأن الوقايـة خـير من العـلاج، فلا بد من الإمتثـال لأحكام السـلامة، وتفعيل القوانين وتطبيقها بحزم، والسـحب الفوري للسلع المعيبة، وتطبيق القانون بشأن التعويضات وخلافة، والتعهد بالإمتثال للمعايير المعلنة في المستقبل.

وإن توريـد السـلع التي لا تتقيد بالمعايير الإلزامية هي جريمة بموجب قانون الممارسـات التجارية، وقد يؤدي إلى فرض غرامات تصل إلى الملايين على الشركات والأفراد.

المعايير الإلزامية للُّعب الأطفال حتى 36 شـهراً وتُعرف بأنها اللُّعب المصـنعة والمصممة

خصيصاً لتلك الفئة العُمرية (من الميلاد حتى 36 شهراً) مثل لُعب الخشخشات.

وتوضع علامات تحذر من أنها « غير مناسبة للأطفال أقل من 3 سنوات « ويعني ذلك أن الإمتثال للمعايير يكون بدءاً من ثلاث سنوات وليس أقل من ذلك.

♦ المتطلبات

تتطلب المعايير الإلزامية للُّعب الأطفال حتى 36 شهراً، أن تكون خالية من أي أجزاء صغيرة قد تسبب خطراً في ابتلاعها أو استنشاقها، وتكون في حجم أصغر من كرة الجولف، أو مايقابلها من إسطوانة في حجم 35 مم، على أن تخضع للاختبارات المحددة لهذا الغرض.

اللُّعبة يجب ألا تكون:

جزءاً صغيراً في حد ذاتها.

محتوية على مكونات صغيرة قابلة للإنفصال.

قابلة لتقطيعها إلى أجزاء صغيرة نتيجة لسوء الاستخدام. وحسب المعايير الإلزامية، فإن اللُّعب المصنوعة من المواد الآتية لا تمثل خطراً للإبتلاع أو الإستنشاق.

مواد الحشو مثل الآلياف، والبوليستر.

أجزاء من القماش، الورق، الغزل.الحبال المرنة.

♦ الاستثناءات

تعتبر البنود الآتية أمثلة من المنتجات المستثناه من الإمتثال للمعيار.

- البالونات
- الرخام
- الأشرطة والأقراص المدمجة
- الكتب
- الأقلام الملونة
- الطباشير

- أقلام الرصاص والحبر
- الألوان
- فرش الألوان
- الطين / الصلصال
- العجائن / البلاستيسين
- لُعب الطفو المائية
- الدراجات ذات العجلات ذات إطار أكثر من 640 مم
- اللُّعب التي تصنع بالكامل من مواد مسامية عالية مثل القماش القطني
- معدات الملاعب في المدارس، والمتنزهات، والمنازل. يجب تجميع أجزائها بشكل صحيح وفقاً للتعليمات.

اللُّعب المصنعة من الفوم مع الإلتزام بالتحذير الآتي:

تحذير: لا يناسب الأطفال دون الثلاث سنوات، وأية قطعة من هذه اللُّعبة قد تؤدي إلى خطر الإختناق.

الفصل السادس عشر

16

تقويم مخاطر لُعب الأطفال والإشعارات المتعلقة بها «دراسة إمبريقية»

- مقدمة
- تساؤلات البحث
- أهدف البحث
- فرض البحث
- المصطلحات الاساسية
- الإطار النظري والدراسات المرتبطة
- المنهجية والإجراءات
- نتائج البحث
- التوصيات والمقترحات

تقويم مخاطر لُعب الأطفال
والإشعارات المتعلقة بها
«دراسة إمبريقية»

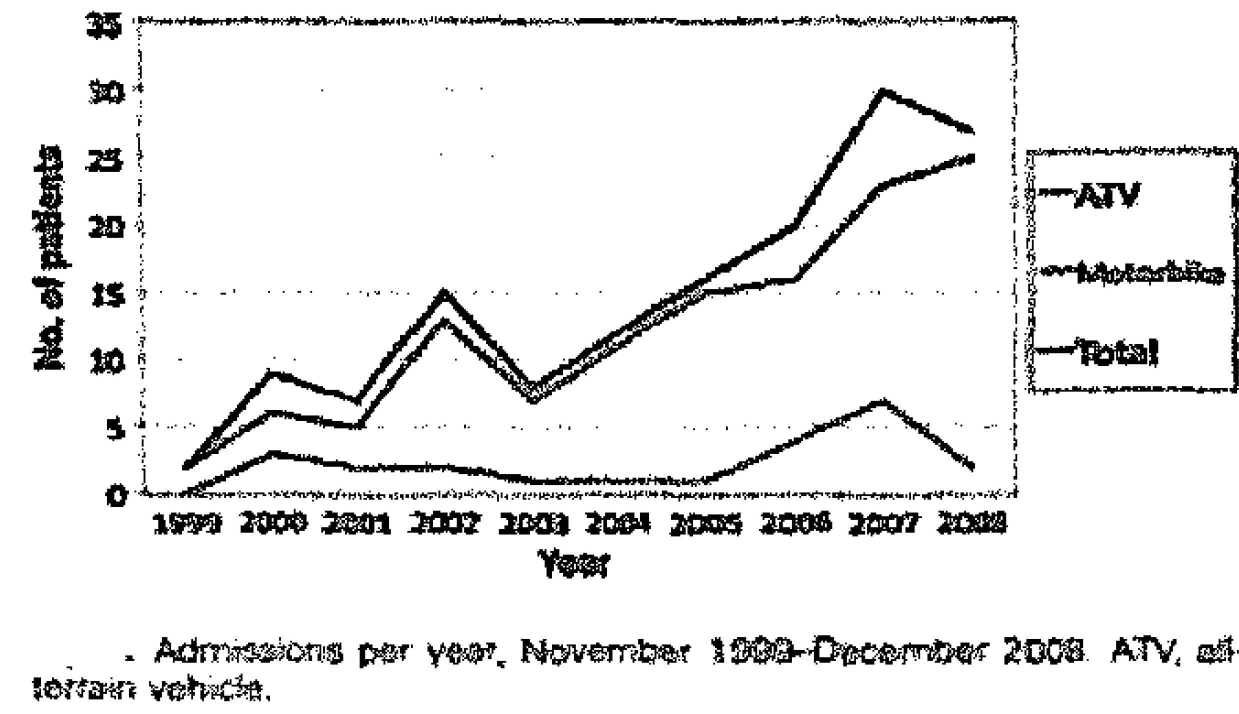
♦ مقدمة:

إن الهدف الاسمي لهذا البحث هو إرسال رسالة مهمة إلى المربين والآباء لخلق عالم آمن للأطفال، وتعزيز الوعي وزيادته لديهم بشأن اللُّعب الخطرة، وزيادة المعرفة بعالم اللُّعب. فالأطفال يقضون معظم يومهم مع لُعبهم، ولكن لا يدرك الكبار أن تلك اللُّعب تحمل أذى كبيراً قد لا يرونه. وهم لا يدركون أيضاً كم عدد الأطفال الجرحى والقتلى من تلك اللُّعب، وأن بعضاً من هؤلاء الضحايا كان يمكن إنقاذهم أو تفادي تلك الإصابات، لو أن آباءهم كانوا يعلمون بمخاطر اللُّعب. ونجد المؤسسات المعنية بالطفولة حول العالم، وكذلك المنظمات ولجان حماية المستهلك لديهم معرفة بمعايير أمان اللُّعبة، وطرائق إجراء اختبارات السلامة، ووضعت العديد من الدول معايير للُّعب الآمنة على مستوى العالم. مثل معايير أمان اللُّعبة بأستراليا، وأيضاً المعايير التي وضعها المعهد الدولي لصناعة اللُّعب "International Council of Toy Industries" ICTI، والايزو International Standardization Organization (ISO)، واليابان، والولايات المتحدة الأمريكية، ودول الخليج العربي، والمملكة العربية السعودية أخذت بمعايير خاصة بها.

ومن الملاحظ أنه لا توجد منظمات عربية لتوعية الآباء والمربين بمخاطر اللُّعبة على غرار المنظمات العالمية. كما أن إشعارات الأمان الموجودة على اللُّعب والتي استخدمت اللغة العربية لتوضيح مخاطر اللُّعبة كانت غامضة لأولياء أمور الأطفال الذين يشترونها، وبفحص تلك الإشعارات تبين أنها تطمئن المستهلك العربي بأنها صنعت وفقاً للمعايير الدولية، أو وفقاً لمعايير دول الخليج، مع عدم معرفة الكثير من المستهلكين العرب بطبيعة تلك المعايير، هذا من جانب ومن جانب آخر ركزت تلك الإشعارات على مزايا اللُّعبة كنوع من الدعاية لصالح المُصنع ولم تُشر إلى مدي خطورة بعض المواد المستخدمة في تصنيع تلك اللُّعب، مثل خطورة البلاستيك المستخدم في صنع معظم اللُّعب وخاصة الدمى، وذلك لاحتوائه على مواد سامة مثل الرصاص والزرنيخ وغيرها، كما توجد خطورة من استخدام الألوان التي تُطلى بها تلك اللُّعب، وأيضاً القطع الصغيرة التي يمكن أن تنفصل عن اللُّعبة وقد يبتلعها الطفل، وغيرها من أنواع المخاطر التي سوف تُعرض في متن البحث. فضلا عن

أن تلك الإشعارات قد تكون مكتوبه بخطوط صغيرة جداً لا تجذب المستهلكين إليها وتلك الخطوط الصغيرة هي التي توضح الخطر، ومن أخطر المشكلات التي تواجه المستهلك العربي أن العديد من تلك اللُّعب إشعاراتها مكتوب بلغة أجنبية قد لا يعرفها. وأحياناً يلجأ الموزع إلى تغطية التحذير بورقة مكتوب عليها بيانات للعُبة كما هو موضح بالملحق (1). وقد لعبت لجنة حماية المستهلك الأمريكية Consumer Product Safety Commission (CPSC) ومنظمة العالم ضد اللُّعب الخطرة World Against Toys Causing Harm (WATCH) والجمعية الأمريكية للاختبار والمواد American Society for Testing and Materials (ASTM دوراً مهماً في نشر الشروط التي تحدد مواصفات أمان لُعب الأطفال لتكون ملزمة لمصنعي لُعب الأطفال، وكذلك تثقيف المستهلكين لتلك اللُّعب. ونتيجة لتأثير تلك المنظمات سحب ملايين اللُّعب التي تحتوي على نسب عالية من الرصاص وبعض المواد الخطرة (AntonucciSTAFF, M., 2007). وأصبح موضوع أمن وأمان اللُّعبة مثار اهتمام كبير في الكونجرس الأمريكي، وذلك بغرض وضع لوائح حازمة لضمان سلامة وأمان لُعب الأطفال، ويشير كل من (Hitchcock and Mierzwinski, 2008& Rooney, 2007& Aucoin, 2007) إلى أنه نظراً إلى خطورة الأمر، قدم الكونجرس محاولة لتجديد لوائح المنتجات بما فيها سلامة وأمان اللعب، وأصدر قانون (2008, CPSIA) لتحسين جودة المنتجات وسلامة المستهلك. وهذا القانون وضع قيوداً على اللُّعب المخالفة التي تحتوي على نسب رصاص عالية، وقد ساعد ذلك لجنة حماية المستهلك على أداء عملها بالفعل. ومنذ فبراير عام 2009 بدأ توضيح خطر التسمم بالرصاص، وتحديد نسب الرصاص الأمنه. وفي أغسطس من العام نفسه تم تخفيض النسبة المسموحة للنصف (من 600 جزء في المليون إلى 300 جزء في المليون) وتم التخفيض مرة أخرى إلى 90 جزء في المليون لخطورة تسمم الرصاص. والقانون يحظر أيضاً الشركات المصنعة للُّعب التي تستخدم مشتقات الفيثالين DEHP, DBP,BBP لتليين البلاستيك حيث إن تلك المركبات الكيميائية الثلاث المستخدمة في تصنيع لُعب الأطفال تمثل خطورة بالغة، والشركات تواجه غرامات تصل إلى 100,000 $ إذا وجد لديها لُعب مخالفة.

ومن الدراسات التي أشارت إلى آثار اللُّعب الخطرة دراسة (Scott, A., Dansey, R. & Hamill, J. 2011) وكانت في نيوزيلاندا وتناولت مصادر الضرر الناتجة عن عربات الركوب (الدراجات النارية، العربات). وباستعراض الرسم البياني للمصابين بالمستشفيات من نوفمبر 1999 حتى ديسمبر 2008 يوضحه الشكل (1)، وكان عدد المصابين في البداية 146 زاد بمعدل ثلاث أضعاف خلال 9 سنوات، وكان متوسط الأعمار لتلك الحالات من 5



. Admissions per year, November 1999–December 2008. ATV, all-terrain vehicle.

Fig (1)

	Motorbike, *n* (%)	ATV, *n* (%)	*P*-value
Head and neck	17 (13.8)	6 (26.18)	0.21
AIS >2	9 (7.3)	3 (13.0)	0.40
Face	10 (8.1)	0	0.36
AIS >2	1 (0.8)	0	
Chest	5 (4.1)	2 (8.7)	0.30
AIS >2	3 (2.4)	1 (4.3)	0.50
Abdomen	24 (19.5)	6 (26.1)	0.57
AIS >2	11 (8.9)	1 (8.7)	1.00
Extremities	74 (60.2)	12 (47.8)	0.36
AIS >2	11 (10.6)	1 (4.3)	0.70
External	29 (23.6)	9 (39.1)	0.13
AIS >2	0	0	

AIS, abbreviated injury score; ATV, all-terrain vehicle.

Table 5 Operative procedures

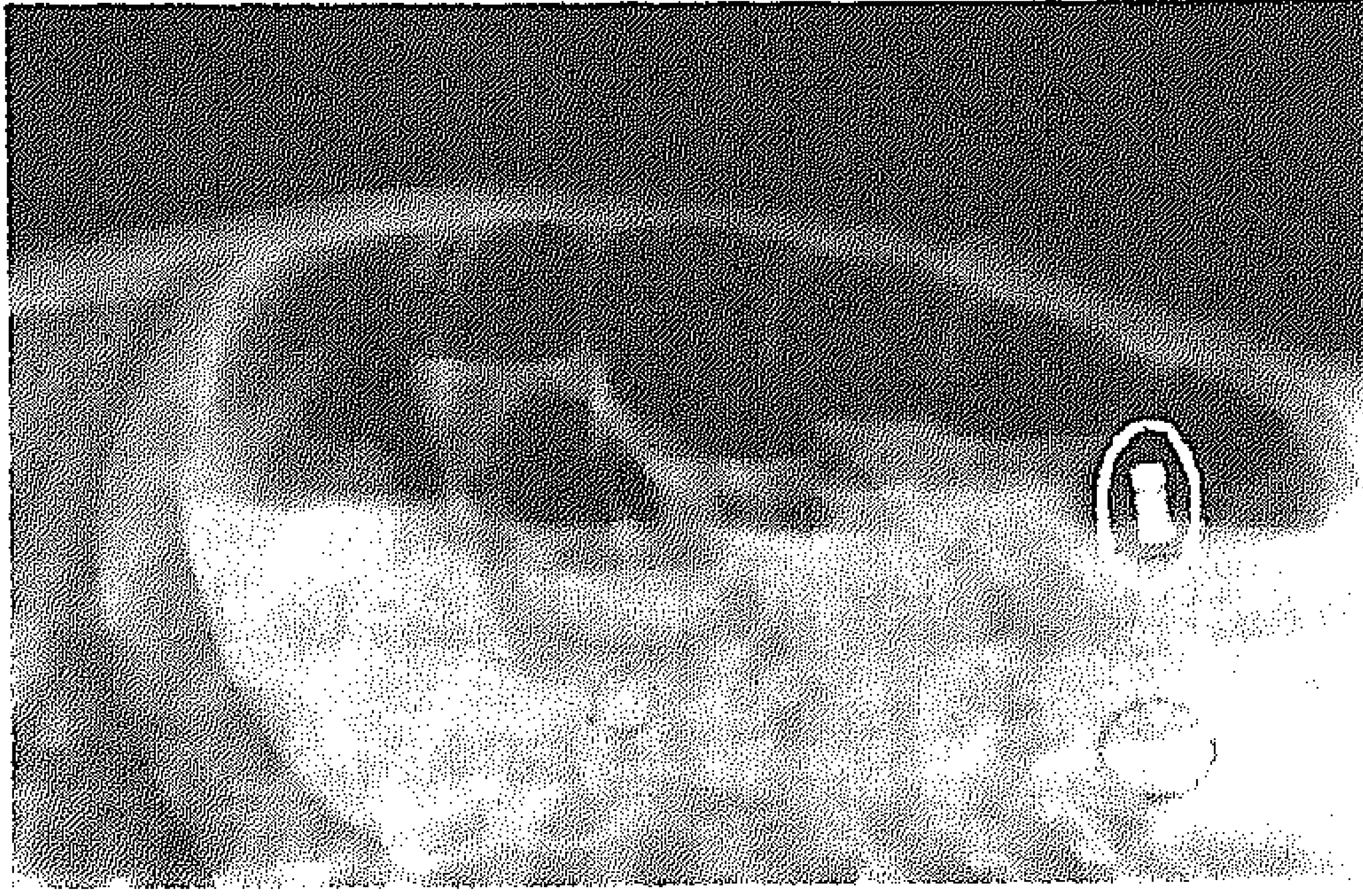
	Motorbike	ATVs	*P*
Orthopaedic	83	13	0.84
Neurosurgical	6	1	1
Spinal	3	0	1
Thoracotomy	0	1	0.15
Laparotomy	1	0	1
Other general surgical	5	3	0.12
Dental	1	0	1
ORL	2	0	1

ATV, all-terrain vehicle; ORL, otolaryngology

الجدول (1)

إلى 10 سنوات، وكانت الإصابات أكثر في الأقل عمراً حيث بلغت 85% وكانوا من الذكور، وكان متوسط مدة الإقامة بالمستشفى من يوم إلى 80 يوم. وبلغت النسبة التي تتطلب الرعاية المركزة 7،4% ، وتوفيت حالة. ويوضح الجدول (1) أماكن الإصابة لدى الأطفال. وفي الولايات المتحدة الأمريكية بالرغم من القواعد الصارمة، والمعايير العالية لأمان تصنيع اللُّعبة، جاء تقرير لجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية في عام 2011 وحده يشير إلى أنه تم علاج أكثر من 193200 طفل في أقسام الطوارئ في المستشفيات (Joseph›s children's hospital.2012) نتيجة لإصابات متعلقة بألعابهم. وقد أفادت المنظمة الأمريكية للعدالة (2010. Americn Association for Justice) بحدوث تسمم الرصاص، وثقوب في الأمعاء، وحدوث حالات قتل للأطفال، وذكرت أنه في عام 2006 تم سحب 21 مليون لُعبة لأنها تحتوي على قطع مغناطيس صغيرة التي يمكن أن تنفصل من لُعبة الطفل وتسبب تلك المشكلات، وفي عام 2007 أفادت التقارير بإجراء 34 عملية جراحية عاجلة لإزالة قطع مغناطيسية صغيرة من أمعاء الأطفال. ويوضح شكل 2 أشعة سينية على بطن طفل عمره 3سنوات توضح3 قطع مغناطيس وثقوب بالأمعاء. كما وضحت دراسة (Lade, D. C. 2008) أن أكثر اللُّعب شعبية تحتوي على مواد خطرة، مثل (باربي، توماس قائد الدباب) فهي تحتوي على كميات عالية من الرصاص، وقطع مغناطيس صغيرة قد تسبب ثقوب

بالأمعاء إذا ابتُلعت، وغيرها من الأضرار، ولقد تم سحب أكثر من 45 مليون لعبة من الأسواق سنة 2008. منهم 6 من اللُّعب التي تمثل خطرا كبيراً . كما حددت (2011,Toy safety standard) بعض الألعاب الأخرى التي تحتوي على نسب عالية من الرصاص ومشتقات الفيثالين phthalates بمستويات أعلى مما حُددت في المعايير الفيدرالية لأمان الألعاب مثل (لعبة السمك ، ومسدس رش المياه)،



شكل (2) أشعة سينية على بطن طفل عمره 3 سنوات توضح 3 قطع مغناطيس وثقوب بالأمعاء. المصدر Centers for Disease Control

تحتوي على 64 إلى 400 مرة أعلي من مواد (الرصاص،الفيثالين) غير المسموح بها بموجب القانون. ويشير (Cebrzynski, G. 2001) إلى أن سلسلة المطاعم الشهيرة تستغل لُعب الأطفال للترويج لمنتجاتها مثل لُعب الأطفال المصاحبة لبرجر ماكدونالد، ولوجبات كنتاكي، وفي عام 1999 طرحا أكثر من 25 مليون لعبة (بوكيمون)، وسببت اختناق لطفلين بعدما وضعا نصفي (حاوية البوكيمون) على شكل قبة على أفواههم وأنوفهم. حيث طرحت ماكدنونالد، وبرجر كينج وحدها في شهر واحد أكثر من 634،000 لعبه بلاستيكية خطرة على الأطفال. وعلى ذلك حثت لجنة أمان اللُّعب بواشنطن مطاعم الوجبات السريعة التشديد على معايير أمان لُعب الأطفال. فقد وجد في ألعاب (راتلينج، ولعبة التجديف النهري) وهي ألعاب تقدم مع وجبة البرجر أن أغطية الألعاب البلاستيكية تحتوي على دبابيس معدنية تخرج منها وقد تسبب اختناق الأطفال، وقد تلقت برجر كينج 10 تقارير حول مخاطر تلك الألعاب. وفي حالة واحدة وضعت طفلة أحد الدبابيس في فمها وقد أزاله والدها قبل ان تختنق أو تبتلعه. ونتيجة لتلك المخاطر نفذت دول الاتحاد الأوربي (Toy guidelines.2008) جميعها إجراءات صارمة لتنفيذ أمن وسلامة لُعب الأطفال. وهناك توجهات جديدة غير التي صدرت في 1988 حول أمان الألعاب لتنفيذها بنهاية 2010. ومن المتوقع أن تكون هناك قواعد محددة لخفض استخدام المواد الكيميائية الخطرة، وأيضا توفير المواصفات لتحذيرات أكثر تفصيلاً عن سلامة وأمان الأطفال من قبل دول الأعضاء بالاتحاد الأوروبي. ومن الملاحظ أن ردود الفعل بشأن خطورة اللُّعب على المستوى العربي لم تكن بمستوى نظيره الأمريكي والأوروبي، فلا توجد إحصاءات دقيقة حول اتصال الطفل العربي باللُّعب غير الآمنة أو حالات الإصابة الناتجة عن هذا الاتصال، كما يندر وجود مسوحات لجمهور

المستهلكين للُّعب الأطفال وإطلاع هذا الجمهور على إشعارات الأمان الملحقة باللُّعبة، وغيرها من أمور يحاول البحث الحالي تغطيتها وإلقاء الضوء عليها.

♦ تساؤلات البحث:

1 - ما تصورات وأفكار العينة حول اتصال الأطفال باللُّعب غير الأمنة؟ ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية الآتية:

أ- ما تصورات وأفكار العينة حول مخاطر اللُّعب ذاتها من (4:1)، (8:4) ؟

ب- ما الخبرات السابقة للعينة حول أسوأ 10 ألعاب موجة للفئة العمرية من (8:1) سنوات؟

ج- ما تصورات وأفكار العينة حول إشعارات الأمان المصاحبة للعب في: التصميم المرئي، الرسائل السلبية، الاتصال الخطر ؟

2 - ما تأثير برنامج حواري متكامل حول مخاطر اللُّعب على اكساب المعارف والخبرات الشخصية المرتبطة باستكشاف مخاطر اللُّعب المقدمة للأطفال لدى عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الملك فيصل بالمملكة العربية السعودية.

♦ أهدف البحث:

1 - التعرف على تصورات وأفكار عينة البحث بمخاطر اللُّعبة من (8:1) سنوات.

2 - التعرف على الخبرات السابقة للعينة حول أسوأ 10 ألعاب موجة للفئة العمرية من (8:1) سنوات.

3 - التعرف على تصورات وأفكار العينة حول إشعارات الأمان المصاحبة للُّعب في: التصميم المرئي، الرسائل السلبية، الاتصال الخطر).

4 - بناء برنامج متكامل للوعي بمخاطر اللُّعب والاسترشاد به في تصميم وسائط تشمل لُعب خطرة مشتملة على الاشعارات المعبرة عنها.

5 - التحقق التجريبي من مصداقية البرنامج ومتعلقاته من خلال فاعليته في إكساب الطالبات المعارف والخبرات الشخصية المرتبطة باستكشاف مخاطر اللُّعب.

فرض البحث: في ضوء التساؤل الثاني تفترض الباحثة أن أفراد العينة قادرون على

اكتساب المعارف والخبرات الشخصية من خلال برنامج حواري متكامل حول مخاطر اللُّعبة.

♦ المصطلحات الأساسية:

1 - الاستقصاء Investigation: نوع من السلوك الإنساني الموجه، والمخطط له بشكل مسبق، ويرتبط بعملية البحث، ويهدف إلى السعي الحثيث للإجابة عن تساؤلات، وبناء معان عميقة حول ظاهرة ما.

2 - اللُّعبة Toy: منتج مُعد لاستخدام الطفل في التعلم أو اللعب حتى سن 14، وهذا التعريف يتفق مع معايير الأمان للُّعب على المستوى الدولي (Canada, H. 2012)..

3 - مخاطر اللُّعبة Risk or Hazards Toy: عرفها الأيزو(K. McKinley,2010) بأنها منتج، أو نموذج، أو لعُبة.. يتضمن خطراً مثل القابلية للاشتعال، والسمية، وابتلاع الأجسام الغريبة، واستنشاق الغازات، والمخاطر الكيميائية، والمكروبيولوجية والأخطار الميكانيكية، والفيزيائية، والحرائق، والانفجارات، ومخاطر الضجيج، بالإضافة إلى الإشعاع.

4 - إشعارات الأمان safety recall notices : ملصق أو بطاقة توضع على الغلاف الخارجي للُّعبة ويتضمن ثلاث عناصر: التصميم المرئي، الرسائل السلبية، الاتصال الخطر. يصف للمستهلك ويوضح الخطر القائم بها، وطريقة التواصل مع المنتج.

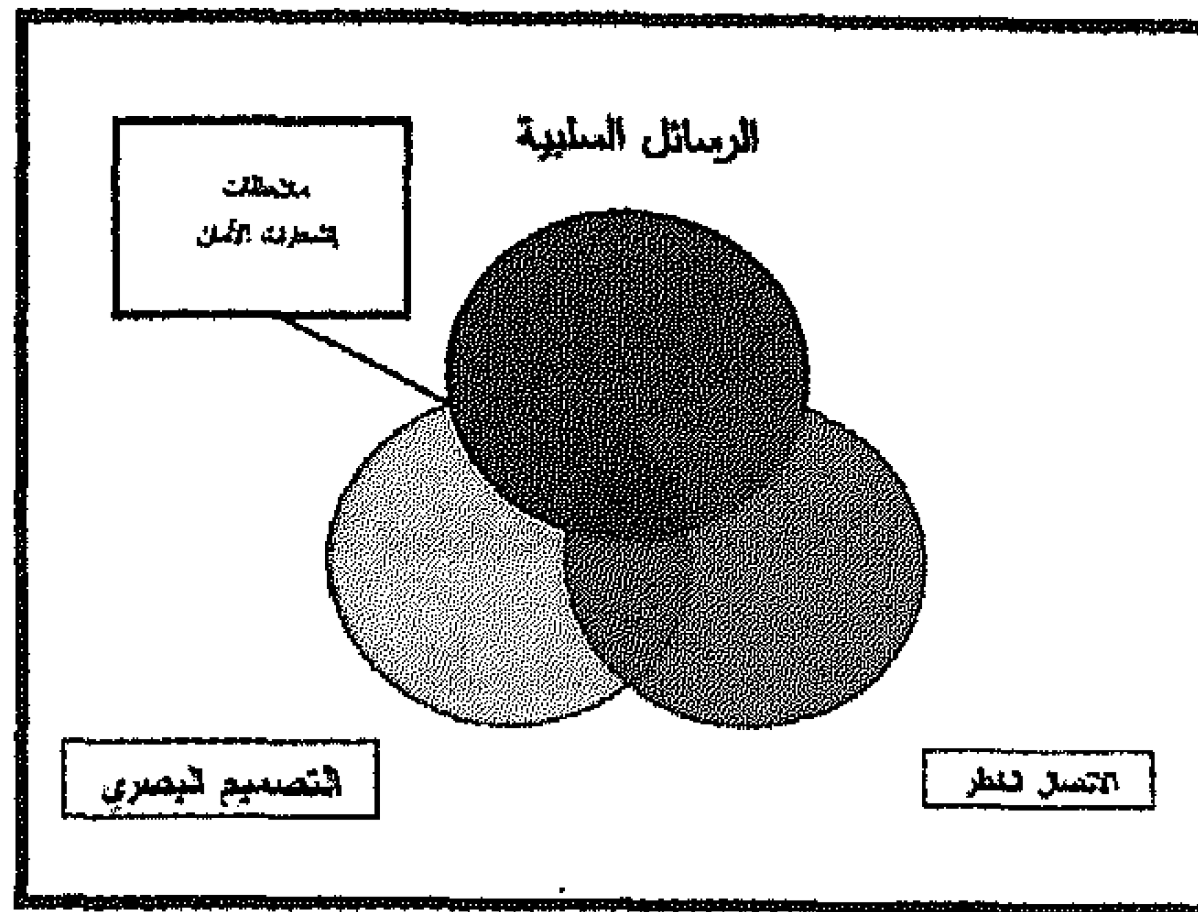
5 - إمبريقي Empirical: توجه فلسفي، يؤمن بأن كامل المعرفة الإنسانية تأتي بشكل رئيس عن طريق الحواس والخبرة، ويبحث في كيفية تربط الوقائع وعلاقتها ببعضها، وماذا يمكن أن يكون معناها. وهي تندمج مع العقلانية ومع التفكير المنطقي وتخلص لاستنتاجات في العلم معروفة سلفاً بما يعرف بالقيم الامبريقية، وهي ضرورية لدخول الحقول غير المستكشفة أو تتطلب استكمالاً. (الحسيني، هيثم،2011)

♦ الإطار النظري والدراسات المرتبطة

يدور البحث حول ثلاثة أطر متداخلة هي التصميم البصري، والرسائل السلبية، الاتصال الخطر. ويوضح الشكل (3) المنطقة الوسط الناتجة عن تقاطع الأشكال الثلاثة والتي تم تسميتها ملاحظات إشعارات أمان اللُّعبة لدي الجمهور.

أولاً: التصميم البصري visual design

إن فحص الجمهور لإشعارات أمان اللُّعبة، يتطلب تواصلاً بصرياً عالياً، للتعامل مع



الشكل (3)

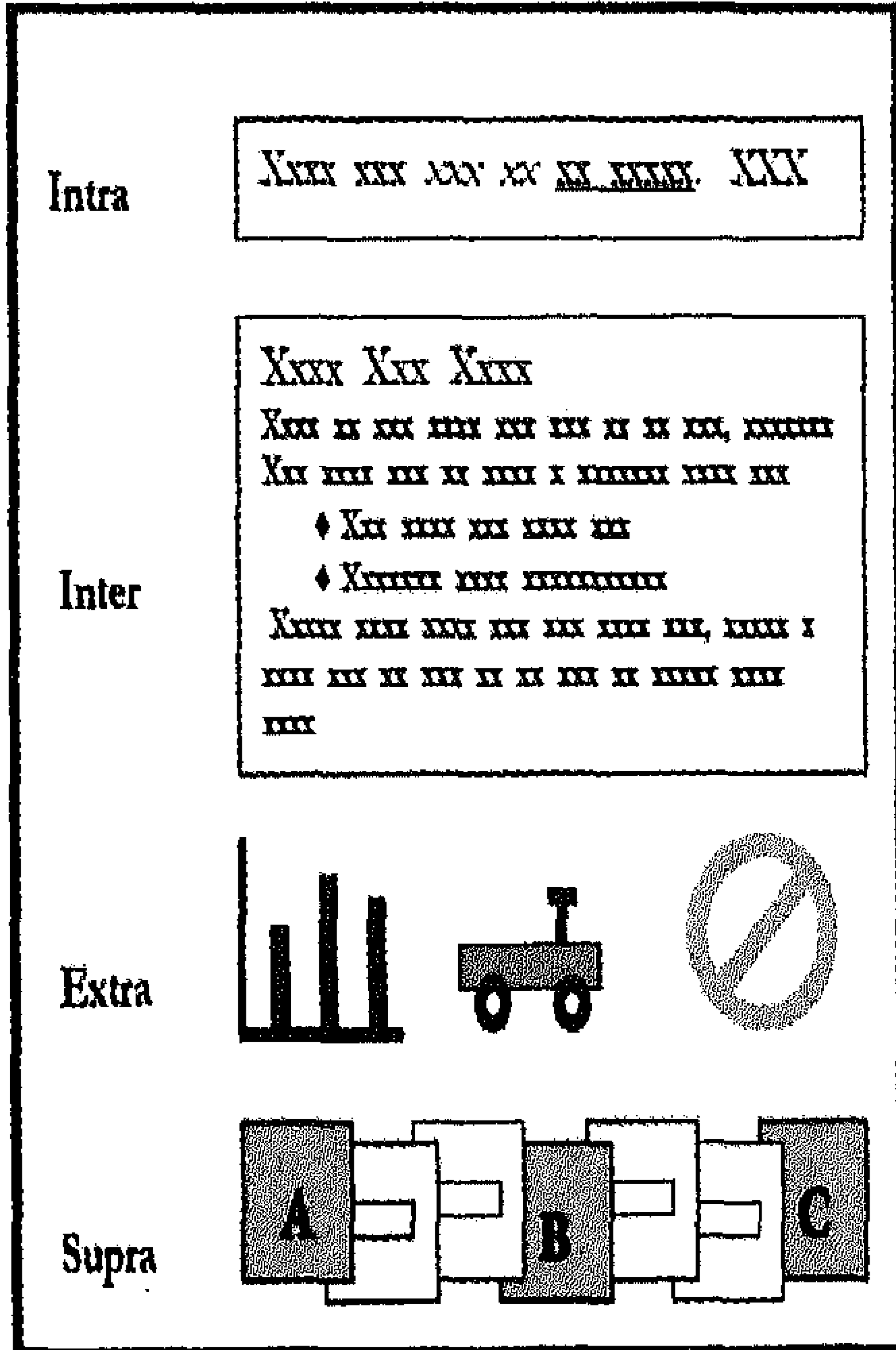
اللغة، والصــور، والألوان. وفي هذا الصدد أشار (Arnheim, Rudolf 1997/1969) أن النــاس يميلون إلى الفصــل ما بين الإدراك والمعرفة مما يؤدي إلى عدم فهم التصميم البصري. وأكد على أن الإدراك البصــري هو ذاته التفكير البصري، وهــو إحدى العمليــات العقلية التي تشـيـر إلى أن التفكـير البصــري يعتمد على الذاكــرة والخبرة والتــي بدورهــا تؤثــر فــي الإدراك. ويضـيـف إن المعرفة البصــرية المكتسبة من الماضي لا تساعدنا فقط على كشف طبيعة الأشياء في المجال البصــري، لكن أيضــاً تحدد موضع هذه الأشـياء داخل النظام. وبعبارة أخرى، إن الخبرات السابقة للجمهور عن علامات التحذير والإشعارات المختلفة ربما تشكل تصوراتهم البصرية التي تعبر عن ملاحظاتهم عن أمان اللُّعبة. ولسوء الحظ، فإن الكثير من إشعارات السلامة عن اللُّعب كثيراً ما تنتهك قواعد وضوابط ومعايير أمان اللُّعبة.

وقــد حــدّد كل مــن (Bernhardt, 2003; Brumberger, 2005; Johnson, 1998; Kostelnick, 1998/ 1996) ضوابط ومعايير أمان الألعاب للجمهور والتي يتم اختراقها من قبل الشــركات المُنتجة. على سبيل المثال: غالباً ما تُسـتخدم الأحجام الصغيرة في الكتابة، والخطوط غير المتناسـقة التي لا تسـاعد على الفهم، أو استخدام لغة مختلفة وغير معروفة للمسـتهلك، وعدم القدرة على تصـفح الكتالوج الخاص باللُّعبة. والتسـاؤل هنا كيف سـيتم تشـكيل تصـورات الجمهور لأمان اللُّعبة التي تعتمد على خبراتهم السـابقة مع سوء تصميم الوثائق المقدمة عن اللُّعبة؟ وفي هذا الصـدد يشـير (Felici, 2003) إن طباعة الإشعارات الموجـودة علـى المُنتج قد يكون لها تأثير سـلبي فـي الجمهور، قد تكون غير واضـحة أو غير مفهومـة، أو قـد تختفي بعد فترة. ويقـول (Kimball & Hawkins, 2008). مع الأسـف أن اختيار شكل الحروف من أكبر الاختلافات في مجال أمان لُعب الأطفال، حيث يوجه مصممي الألعاب عين المشـاهد إلى أشياء محددة، وإهمال أشـياء أخرى، حيث تُكتب إشعارات اللُّعبة بخط ضعيف ورقيق لصرف نظر المشاهد عنها، وعدم التدقيق فيها، في حين تُكتب عناوين، وتسميات توضيحية، بخطوط أكثر بروزاً، لجذب نظر المشاهد للُّعبة التي يروجون لها. ويشير (Schriver, 1997) توجد مشكلات مطبعية أخرى، حيث يكتب المصممون حروفاً استهلالية كبيرة الحجم لاسم اللُّعبة، مع عرض تفصيلاتها بحروف صغيرة مع أهمية تلك التفصيلات للمسـتهلك. وهذا يعني أن الجمهور سـوف يبذل جهداً أكبر لفهم إشـعارات اللُّعبة. ويشـير

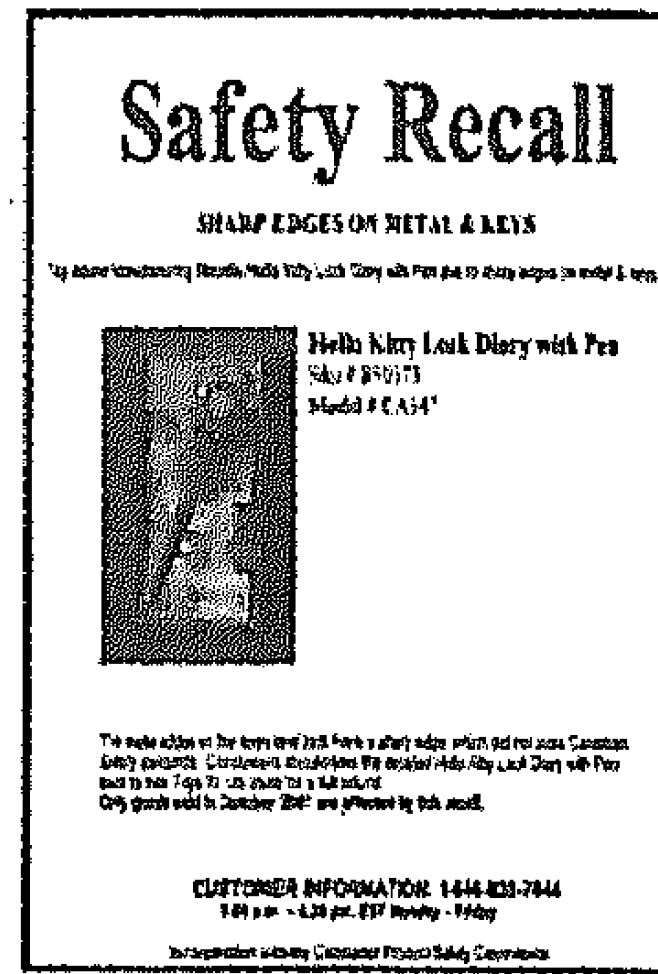
أيضاً إلى أن سرعة القراءة تنخفض من 13: 20 % عندما توجد حروف استهلالية كبيرة الحجم. وبالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام الحروف الكبيرة في النص تنقل الإحساس بالتنبه للجمهور. ومع ذلك ليست كل اللُّعب تحمل مثل هذه الإشعارات. ويشير كلاً من (Kostelnick & Roberts, 1998) إلى أن المصممين قد يستخدمون مبدأ الجشطالت لإحداث التباين بين الشكل والأرضية وذلك لجذب الانتباه إلى المُنتج. والتباين يعتمد على قدرة المشاهد على إدراك الاختلافات في العناصر المرئية أي بين الشكل والأرضية، وهو بمثابة تلاعب بصري للفت الانتباه إلى شيء محدد. ويشير كل من (Bernhardt, 1986 ، Barton, 1989; Kienzler, 1997) إلى أن المشكلة تتجاوز القضايا المطبعية إلى العروض المرئية المصاحبة للصور، حيث يجب أن تكون الصور وظيفية لخدمة النص، وتتفاعل مع السياق. إلى أن تلك المرئيات تؤثر في نهاية المطاف على طريقة قراءة الإشعارات، فيعطي انطباعاً غير حقيقياً عن المُنتج. وتشير (Kienzler, 1997) إلى قضية أخرى في استخدام المرئيات التي تتعلق بالأخلاق، حيث إن الصور لها تأثير عاطفي على الجمهور أكثر من النص المكتوب. فعلى سبيل المثال يمكن أن يضم كتالوج اللُّعبة معلومات إيجابية عن استخدامها، وقد يظن المستهلك أن هذه المعلومات هي كل شيء عنها، ولكن يكتشف في ورقة ثانية معلومات سلبية عن اللُّعبة. ولتأكيد ذلك قد تتضمن اللُّعبة إشعارات نصية ومرئية، نجد أن الإشعار المرئي لا يشير إلى مخاطر باللُّعبة، في حين أن الإشعار النصي مصمم بطريقة تقلل من المخاطر المرتبطة بها. فأين الأخلاق في هذا الإشعار؟. ويضيف (Zelanski&Fisher, 2006) إلى أن فن استخدام الألوان يؤثر إلى حد كبير في إشعارات أمان اللُّعبة، وعرض العديد من المنظرين أفكاراً حول كيفية رؤية الجمهور للألوان. وعلى الرغم من ذلك فقد تم الاتفاق على أن كافة الألوان تؤثر في العناصر المحيطة بها، مما يؤثر في رؤية الجمهور. ومن ناحية أخرى تعتمد الألوان على ثقافة الجمهور بحيث تعطي معني محدد طبقاً لتلك الثقافة. ويشير (Schriver, 1997) إلى أن هناك عنصر أخر في تصميم غلاف اللُّعبة هي المساحة البيضاء، أو المساحات الفارغة بين الصور والعناصر النصية. فالمساحة البيضاء تعطي انطباعاً بوضوح الإشعارات. وبصفه عامة تساعد المساحة البيضاء في تشكيل تصورات الجمهور للإيحاء بسلامة اللُّعبة. وفي دراسة كل من Gerristen, Van Meurs, & Diepstraten. 2001 التي أجريت على 128 من الإناث، اللاتي عرض عليهن عينات من الإشعارات الموجودة على اللُّعب، وذلك لاستطلاع وجهات نظرهن فيها. توصلت الدراسة إلى أن المرأة تفضل إدراج الصور، ولا تشجع الإشعارات اللفظية، وتعتبر أن الصور أو الأسلوب المرئي استراتيجية واضحة تسهل عليهن الكثير من الأمور. وعلاوة على ذلك.

اكتشفت الدراسة تفضيل المرأة أن يكون التحذير كبيراً جداً كاسم اللُّعبة، وإيجاد كلمة تشد الانتباه مثل (انتبه!) أكثر من استخدام كلمة «ملاحظة مهمة». وعلى الرغم من أن تلك الدراسة أجريت في هولندا، إلى أن الألعاب في بعض الدول لا تستخدم في إشعاراتها كلمات للتحذير أو التنبيه.

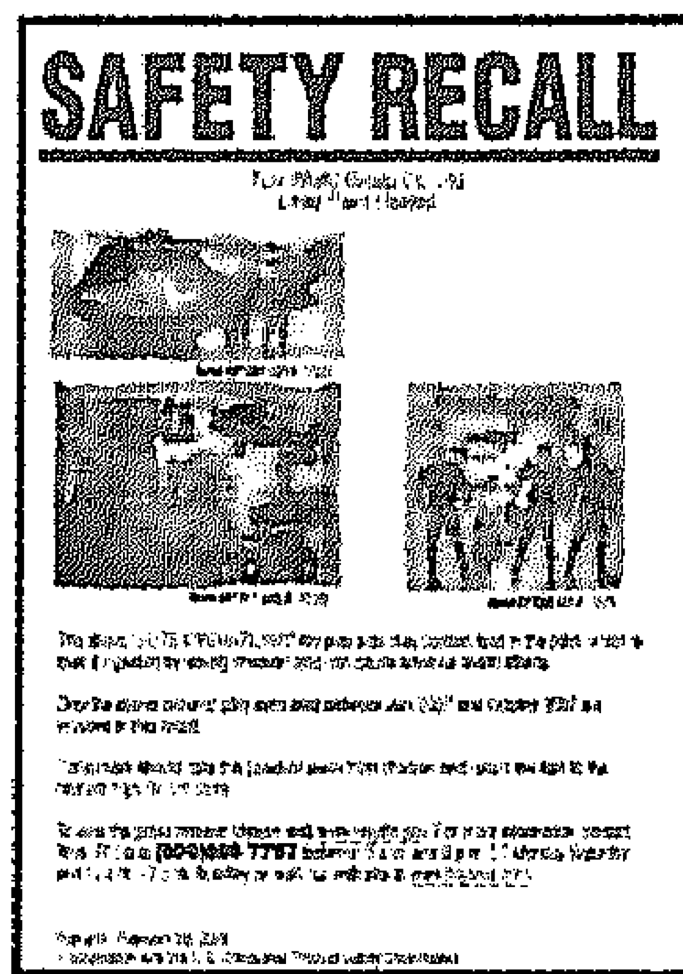
وسيستعرض البحث الحالي نماذج من التصميمات البصرية للإشعارات مختلفة لتتضح الصورة التي أشرنا إليها مسبقاً. حيث استخدم (Kostelnick and Roberts, 1998) مصفوفة اللغة البصرية كطريقة للتحليل البصري، وهذه المصفوفة توضح العناصر النصية، والصور، والفراغات، وتحديد نوع وحجم خط النص والتباعد بين الأحرف والكلمات، والاختلاف في الخط داخل النص شكل (4). ويشير كل من Kimball & Hawkins، 2008 إلى أنه عادة ما يلعب المصممين بنوع وحجم الخط عندما يريدون لفت انتباه القارئ لجزء معين، وعدم الانتباه لجزء آخر. لاحظ في إشعار الأمان الموضح في الشكل (5) حجم الخط حيث استخدم خط عريض وكبير للعنوان، واستخدم خط آخر مختلف وأقل لوصف نوع الخطر في حين أن باقي الإشعار يستخدم خطاً أقل حجما وأقل وضوحاً. وخط مختلف لاسم اللُّعبة، والمستند بالكامل استخدم نوع الخط نفسه. ونتيجة لذلك فإن مصمم هذا الإشعار يود توجيه انتباه الأشخاص للجزء العلوي منه، بدلاً من الهبوط للجزء المرتبط بالمخاطر. نوع الخط المستخدم في العنوان يمنع المستخدم من توجيه نظرة لأسفل للهدف من الإشعار، ويجعله يتوقف بدلاً من مواصلة القراءة.



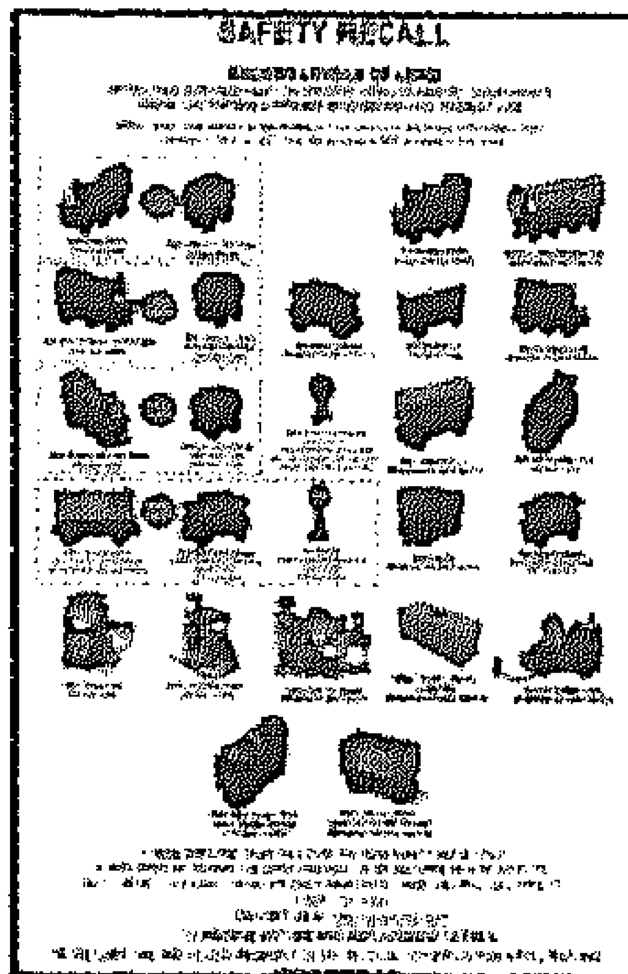
شكل4



الشكل (5) مثال لاستخدام الأحرف الكبيرة بشكل مفرط لا يساعد على القراءة.



الشكل (6) أحد أنواع خطوط الإشعارات المستخدمة



الشكل (7) أحد أنواع خطوط الإشعارات المستخدمة

وهذا مثال آخر. للخطوط المكتوب بها إشعارات الأمان كنتيجة للطريقة المكتوب بها عنوان الإشعار بخط عريض ولون جذاب وتحته خط عريض كما بالشكل (6) سوف تمنع المستهلك من التركيز على الرسالة الحقيقية للإشعار. فيستخدم التصميم الاحرف الاستهلالية الكبيرة بشكل لا يحقق هدف الإشعار. وثمة قضية أخرى في تصميم الإشعار نجدها في شكل (7). تشير (RC2 Corp, 2007) أن هذا التصميم استخدم خطوط لا تساعد المستهلك على سرعة القراءة أو التركيز، ولا معرفة محتوي الإشعار وتحديد الخطر. وكتبوا الأحرف جميعها كبيرة ما عدا أسماء المنتجات.

نموذج آخر لإشعارات الأمان، يوجد في التصميم تباين واضح بين الشكل والأرضية موضح بالشكل (8)، ونجد الإشعار هنا يحتوي على رقم اللُّعبة (موديلها) كعنصر بصري مثل إشعار (Fisher-Price, 2008) لاحظ في الإشعار كيف وضع في وسطه مستطيلاً أسود ليشكل تبايناً أو تناقضاً ليجذب اهتمام المستهلك. والمعلومات الواردة في هذا الإطار، هي إرشادات حول ما يحتاجه المستهلك لتحديد ما إذا كان الطفل في خطر. ومن ناحية أخرى يتم تمييز المعلومات الأكثر أهمية بلون أبيض. للتأكيد على الإجراءات التي ينبغي أن يقوم بها المستهلك، بقية العناصر في الإشعار تأخذ انتباهاً ثانوياً. في العديد من إشعارات الأمان النماذج المرئية تحصل على معظم الاهتمام، كثقافة نحن ننجذب للمرئيات. وهنا سوف ينظر المستهلك للمستطيل الأسود قبل ما ينظر للمرئيات البصرية. وعلى الرغم من تحديد الإشعار لمصدر الخطر باللون الأحمر



الشكل 8

إلا أن التباين اللوني للمربع الأسـود يجذب الانتباه بشـكل مباشـر، بالمقارنة بالنص الموجود بالمربع الأسود.

ويقول (Zelanski & Fisher, 2006) إن الإشـعار هنا يحصـل على مزيد من الاهتمام بسبب استخدام اللون الأحمر وهو لون يشعر بالخطر في معظم الثقافات. وهناك نماذج من الإشعارات تستخدم رموز بصرية لتعزز النص، وتشرح الرمز.

ثانياً:الرسائل السلبية negative messages

يشـير (Schryer, 2000) أنه بالإضـافة إلى التصـميم المرئي،هناك عنصـر آخر في إشـعارات أمان اللُّعبة يسير بمحاذاة التصميم المرئي، ويُعرف بالرسائل السلبية حيث تتمثل أغراضـه الأساسـية في توصيل رسائل سـلبية. وعلى كافة أنواع الاتصالات التجارية، يمكن بسـهولة القول أن الرسـائل السـلبية هي الأكثر صـعوبة في صـياغتها حيث يواجه المهنيون متاعب في تلك الصـياغة لجعلها فاعلة. والرسـائل السـلبية يصـعب صـياغتها لدى صناع اللُّعبة، حيث إنهم وهم يوجهون كتاباتهم يدركون بأن جمهورهم سـيكون غير راضٍ بمضمون الرسـالة، وعندما يبني صُـناع اللُّعبة تصـوراتهم عنهـا، فإنهم بالطبع لا يريدونً أن يصـل الجمهور إلى انطباع بأنهم قد اشـتروا مُنتجاً خاطئاً، وقد يصـيب أطفالهم بأذى. إنهم بدلاً من ذلك يريدون بناء إشعارات تساعد على الحفاظ على العملاء، وتعزز بيع المُنتج.

وقـد ركـز كل مـن(Hagge & Campbell, 1990, Graham & David, 1996) (David & Baker, 1994) Kostelnick, 1989) طـوال ال 30 عـام الماضـية على هذا النوع من الرسـائل السـلبية، وركزت أبحاثهم طوال تلك المدة على دراسـة اسـتراتيجيات لإقناع الجمهور. وقد خرجوا من تلك الدراسـات إلى التشـكيك في جدوى الصـيغ التي استخدمت فـي هذا الإطار، كما أن بعض النصـائح كانـت غير قابلة للتطبيق عن سـلامة اللُّعبة. وثمة عنصـر آخر في الرسـائل السـلبية يتعلق بالتفسـيرات، وفي هذا الصـدد حدد العديد من الباحثين رؤيتهم حول تلك التفسـيرات منهم (Schryer, 2000)، حيث أشـار إلى أنه ينبغي أن تكون تلك التفسـيرات كاملة وواضحة ومقنعة لكي تكون فاعلة لأنها بذلك سوف تقلل من المشاعر السلبية تجاه المنتج، ومن ناحية أخرى توفر مزيداً من الاستقلالية للجمهور، وتخلق لديهم القدرة على التصـرف واتخاذ القرار. ولكن بصـفه عامة فيما يخص سـلامة اللُّعبة نادراً ما تقدم تفسيرات كاملة ومقنعه من المصدر.

وقـد تنـاول كل مـن Van W. L., & Van W)& (Gurau & Serban,2005)(2001..

الجوانب اللغوية لبناء الرسالة السلبية وقد ركزوا على تحليل الخطاب، وأسلوب الصياغة، وقد توصلوا إلى أن رسائل إشعارات المنتج نادراً ما تذكر درجة الخطر المرتبطة به، ومعظم إشعارات الأمان تخدم وظيفة ترويجية. وبتحليل لغة الخطاب وأسلوب الصياغة تضمنت وثائق تحمل تلميحات إيجابية، وأخرى سلبية. وقد تضمنت التلميحات الإيجابية " لهجة حماسية، اعتذار، كلام مطاطي غير ملزم وتضمنت الرسائل السلبية (لهجة انهزامية، لا اعتذارات، لا كلام مطاطي) وكانت معظم الجمل مبنية للمجهول. وكان من نتائج الدراسة أيضاً أن التلميحات السلبية أكثر تأثيراً من الإيجابية للجمهور المتلقي، وإن كانت لم تلق قبولاً عالياً في هذا الصدد. هذا من ناحية، ومن ناحية أخرى فإن الإشعار الذي يحمل كلمات أقل في النص، يوقع المستهلك في مأزق. مثال (خطر تسمم الرصاص، يجب استبدال اللُّعبة أو الاتصال بالشركة) الإشعار هنا مختصر وبالرغم أنه يتوافق مع ما طلبته لجنة حماية المستهلك الأمريكية CPSC، ولكن السؤال هنا، هل هو واضح؟ هل هو فعال؟، هل طلب إبعاد اللُّعبة عن الطفل؟. كذلك وجود اللغة البصرية واللفظية معاً في الإشعار يمكن أن يؤدي إلى الغموض، وربما يكون ذلك مقصوداً من الشركات المصنعة.

ثالثاً: الاتصال الخطر risk communication

إن فحص إشعارات الأمان التي تمت من قبل المتخصصين في مجالي التصميم المرئي والرسائل السلبية غير مكتملة. وحينما نتجاوز مجرد إعلام المستهلكين للأخبار السلبية وإخطارات السلامة إلى ما هو أهم من حيث تحفيز المستهلكين على إتخاذ إجراءات فورية نتيجة لتلك المخاطر إما باستبعاد تلك اللُّعبة أو التخلص منها. مع هذه الخطوة الإضافية، سيتم التركيز على الاتصال الخطر. ويشير كل من (Grabill & Simmons, 1998) إلى أن بعض نماذج الاتصال الخطر قد ركزت على ما يهتم به الخبراء (العلماء، والأخصائيون) في التنبؤ بالخطر وكيف يمكن تجنبه. وبعبارة أخرى، فإن الكثير من المعلومات عن المخاطر يتم قياسها كمياً بعيداً عن تصور الجمهور لتلك المخاطر. ويقول (Toth, C. ,2009) بدأ العلماء في استخدام مقاييس سيكولوجية لتقييم تصور الجمهور للمخاطر وإلى محاذاة تصوراتهم مع أراء الخبراء. وخلال السنوات الخمسة عشر الماضية، ركزت الدراسات على طرائق الاتصال الخطر واتخذت نهجاً خطياً، كما أشار كل من (Grabill and 1994/Simmons 1998) (Miller 2003). وحللت تلك الدراسات المخاطر، وتوصلوا إلى نموذج للاتصال بشأن المخاطر والذي تم بناؤه على اعتبارات اجتماعية وحسابية يتماشى مع اختلاف الجمهور في تصور تلك المخاطر. خلافاً للنهج السيكولوجي الذي يميل إلى التعميم

والتحديد الكمي لتصورات المخاطر. وقد أشارت Kasperson, Golding, & Tuler, 2005, كيف يمكن للأفراد تقدير المخاطر عندما يستهدف الخطر النفس والأسر أو آخرين بشكل عام. وتشير النتائج إلى أن الإحساس بالخطر يبدأ مع الذات ويكون أقل عرضة للتأثير، ولكن عندما يتعدي الأمر الأسر فإن الأمر يزداد تعقيداً. وعندما يصل الأمر إلى أناس آخرين فإن الأمر يتفاقم. ونظراً إلى وجود فروق عديدة لدى الجمهور المتلقي لرسائل الخطر، فإن الأمر يتطلب مجموعة متنوعة من الاستراتيجيات للوصول إلى كافة الفئات الاجتماعية المختلفة. ويشير (Powell ,1996) ينبغي تجنب نهج واحد يصلح للجميع. ويكون الهدف هو الإبلاغ عن المخاطر في جميع الأحوال. فكل فرد فريد من نوعه ويستجيب بشكل مختلف، وتستند الرسالة إلى المعارف والخبرات الشخصية عن الخطر. ولذلك لابد لإشعارات مخاطر اللُّعبة أن تكون أكثر تخصيصاً لمساعدة الأفراد على اتخاذ الإجراء المناسب، ومن هنا ينسجم تصور الأفراد مع تصور المتخصصين لتلك الرسائل السلبية وتصبح متكيفة ومنسجمه لكلا الطرفين. وأخيراً يؤكد (Johnson,Sheehan, 2010) على أن معلومات السلامة جميعها التي ينبغي إعلام القراء بها يجب أن تشمل ثلاثة عناصر، أولاً: يحدد الاتصال الخطر بوضوح، وثانياً:يشرح خطورة الاتصال، وثالثاً: ينبغي أن يتعرف الجمهور على كيفية تجنب الإصابة بالخطر. وفي حالة التذكير بالخطر في اللُّعبة ينبغي تشجيع القراء على التخلص من اللُّعبة الخطرة بعيداً عن الطفل وهذا هو الهدف الاسمي الذي نسعى إليه.

والمقصود بالاتصال الخطر في البحث التعامل المباشر مع اللُّعبة يدوياً أو ما يتصل بها، واستخدامها في مجالات اللَعب المختلفة. لذا فالأمر يتطلب استعراض سريع لمعايير أمن وأمان اللُّعب على المستوى العالمي .

- المعايير والمواصفات القياسية للُّعب: تهدف المعايير والمواصفات القياسية الكشف عن الحدود القصوي للعناصر الضارة التي تدخل في مكونات اللُّعبة، ويتم ذلك من خلال مختبرات متخصصة لهذا الغرض. وكان لكل من المنظمة الدولية لصناعة اللُّعب (ICTI,2000) ، ولجنة حماية المستهلك الأمريكية دوراً أساسياً في تحديد تلك المعايير القياسية. وهذه المعايير تحدد: مبادئ وتوجيهات عن اللُّعب المختارة لكل فئة عمرية.

- التصنيف الدولي للُّعبة كما حددها المجلس الدولي للعب الأطفال ICTI

- اختبارات ومقارنات متعلقة بمعايير ومواصفات أمن وسلامة اللُّعب والتي يمكن أن نلخصها، ويمكن الإطلاع عليها في الملحق (3) بملاحق الكتاب.

♦ المنهجية والإجراءات:

ويعرض ويناقش الأساس المنطقي للبحث. كما يتناول بعض القضايا المنهجية قبل مناقشة أساليب البحث. عملت الباحثة مسحاً ميدانياً يشمل اللُّعبة نفسها، وإشعارات الأمان وتشمل التصميم المرئي، والرسائل السلبية، والاتصال الخطر باللُّعبة، وقد ركز المسح على اللُّعب الشائعة الموجودة بالأسواق، والتي يتم الإعلان عنها في قنوات التليفزيون، والإنترنت، والمتاجر. واستُخدم أسلوب دراسة الحالة لأنه أنسب أسلوب للحصول على المعلومات، وفهم أفضل لما يدور في عقول العينة المستهدفة حول مخاطر اللُّعبة، وكيف يواجهون تلك المخاطر. ويكشف عن ردود أفعالهم حول مضمون إشعارات الأمان، والقواسم المشتركة بين أفراد العينة، وتصوراتهم حول فعالية تلك الإشعارات. وكيف يمكن لتلك التصورات أن تخلق وضعاً أفضل لأمن وأمان اللُّعبة في المستقبل.

ولأن البحث الحالي يركز على مدي وعي العينة لمخاطر اللُّعبة . فقد تم إجراء مقابلات مباشرة مع أفراد العينة لجمع بيانات أكثر تفصيلاً كوسيلة للتحقق في البحث. ولقد تم البحث على عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الملك فيصل لمقرر تصميم الألعاب التربوية للعام الدراسي 1433/1434هـ الموافق 2012/2013م، وكان من بين العينة أمهات وأقارب للأطفال. ولقد وضعت لهم أسئلة مفتوحة لفهم تصوراتهم حول إشعارات الأمان، وحول اللُّعبة نفسها وهل هي خطرة أم لا؟. وما عوامل الخطر بها من وجهة نظرهم؟. ولقد تم جمع قاعدة بيانات حول اللُّعب التي استخدمت في البحث والتي تم عرضها على العينة، بالإضافة إلى إشعارات أمان اللُّعبة التي تم جمعها من الانترنت، والمتاجر.

وصف العينة: هذا البحث شمل عينة كبيرة ممن ينتمون إلى مستويات تعليمية واقتصادية مختلفة. من طالبات الجامعة،

الجدول (2) وصف أفراد العينة

مجموع العينة	الفئة العمرية للعينة	طالبة	طالبة وأم
159	20:17	159	-
90	25:21	-	90
1	30:26	-	1

وأمهات وأقارب الأطفال من أعمار (1: 8) سنوات، مع ملاحظة أن العديد من طالبات الجامعة أمهات. وقد بلغت تلك العينة (250) فردا وجميعهم من الإناث. ويمكن اعتبار تلك العينة متنوعة وتمثل خلفيات مختلفة إلى حد كبير. وتم التدقيق في الطريقة التي

يتحرون بها إشعارات الأمان، ولقد روعي أن يكون من ضمن أفراد العينة أمهات لأطفال من أعمار (1:8) حيث إن معظم اللُّعب تخص أطفال تلك الفئة. وتلك الفئة أكثر عرضة للإصابات الناتجة من استخدام تلك اللُّعب. بالإضافة إلى ذلك لم يتم اختيار الأمهات فحسب باعتبارهن المستهدفين على وجه التحديد، لأن في كثير من الحالات ليست الأمهات فقط من يشترون اللُّعب للأطفال، وإنما الأقارب والأصدقاء وبالتالي وجودهم ضمن العينة مهم جداً. ولقد واجه البحث صعوبات مع بعض أفراد العينة ممن لا ترغبن في الكشف عن معلوماتهن أو ممن يجهلون المعلومة أصلاً. ومن اللذين لا يرغبون في الأدلاء بأسمائهن ويفضلن التحدث من غير ذكر أسماء. وبالتالي تركت لهن حرية ذكر أسمائهن مما جعل تصنيف وتحليل البيانات لتلك الفئة صعب جداً . وكل أفراد العينة من الكبار لأن إشعارات الأمان وفحص اللُّعبة لا تستهدف عادة الصغار، وإنما البالغين القائمين على رعايتهم هم من يجب إعلامهم بالمخاطر المحتملة للعبة.

وصف الأداة المسحية: تم إعداد مسح ميداني Survey، ويتكون من قسمين، ويشمل 4 محاور، الملحق (3)

القسم الأول ويشمل: المحور الأول:عبارة عن أسئلة عامة تتطلب من المشاركين الإدلاء بأرائهم وخبراتهم في التعامل مع اللُّعبة، ويتكون من 15 فقرة، واستغرق تطبيقه 5 دقائق لإتمامه. المحور الثاني: ويختص بعرض اللُّعبة على شاشة العرض للعينة على النحو الآتي أ) عرض لُعب أطفال من (1: 4) سنوات ويتكون من 15 فقرة تحت سؤال هل اللُّعب الآتية تمثل خطراً. حددي تلك المخاطر. وكيف يمكن تجنبها؟ واستغرق تطبيقه 7 دقائق لإتمامه. ب) عرض لُعب الأطفال (4 سنوات فيما أعلي حتى 8) سنوات ويشمل 23 فقرة تحت السؤال السابق نفسه، واستغرق تطبيقه 13 دقيقة لإتمامه. ج) عرض أسوأ عشرة ألعاب على مستوى العالم طبقاً (CPSC) القائمة على المعايير الدولة لأمان لُعب الأطفال واستغرق تطبيقه 5 دقائق لإتمامه.

القسم الثاني: ويختص بإشعارات الأمان الملحقة باللُّعبة. المحور الأول: ويشمل 9 فقرات استهلالية واستغرق تطبيقه 5 دقائق لإتمامه. والمحور الثاني: يختص بالتصميم البصري، والرسائل السلبية، والاتصال الخطر، ويشمل 6 فقرات واستغرق هذا القسم حوالي 10 دقائق لإكماله. بحيث يكون عدد فقرات المسح 63 فقرة واستغرق زمن تطبيقه 40 دقيقه. وفي الجزء الأخير مطلوب من المشاركات فهماً أعمق لإشعارات الأمان التي تعبر عن مخاطر اللُّعبة. وتم تضمين التصميم البصري، والأخبار السلبية، والاتصال الخطر

معاً نظراً لتداخلهما، حيث تشاهد المشاركة ثلاث إشعارات مختلفة للُّعبة نفسها، ويشمل كل إشعار المحتوى نفسه مع تغيرات في كل تصميم لأغراض محددة، فعلى سبيل المثال (إشعار حذف صورة، والثاني يتضمن صورة صغيرة، والثالث يتضمن صورة كبيرة تشير إلى المخاطر).والاشعارات احتوت على تنويعات في اللغة البصرية في شكل الحروف، ودرجة وضوحها، وترتيبها. وقد طلب من المشاركات الإجابة عن الأسئلة في هذا المحور. وفي النهاية تشاهد المشاركات ثلاثة إشعارات معدلة عن سلامة اللُّعبة بجوار بعضهم. وطلب منهم.أي من تلك الإشعارات نعتبر فيها التصميم أكثر فعالية ولماذا ؟ جميع المشاركات في البحث قد أكملوا المسح، وكان لديهن خيار الخروج منه أو تخطي أي سؤال في أي وقت، وقد كتبت تلك التعليمات بوضوح قبل بدء الإجابة عن المسح، وقد وضع خطاب ترحيب بالمشاركات في مقدمة المسح.

تصميم وبناء أداة المسح:

1 - بناء مفردات الأداة: تم الحصول على جميع العبارات من خلال الأدبيات والدراسات المتعلقة بها، وتم تقسيمها إلى قسمين ، ومجموع عناصرها الكلية أربعة محاور فرعية، يقيس كل فرع منها جانب معرفي محدد. وقد تضمنت تلك المفردات عبارات أكاديمية ترتبط بالجانب الفني المتخصص كما استخدمت عبارات غير أكاديمية تتضمن أفكاراً أساسية مناسبة لطالبات الجامعة للتعبير عن أراءهن،وباجتماع الجانبين معاً يعطي صورة متكاملة عن كيفية تعامل الطالبات مع الأداة بكفاءة واقتدار.

2 - التحقق من صدق محتوي الأداة: استخدم الاتساق الداخلي، وقد تم ذلك من خلال حساب قيم معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية من جانب وارتباطها بالدرجة الكلية من جانب آخر. وأشارت النتائج إلى أن الارتباطات جميعها دالة عند مستوى 0.001 وهذا يرجع إلى صدق انتقاء العبارات المستخدمة، وأن المفحوصين كانوا على معرفة جيدة بأهداف كل عبارة، كما أن الارتباطات الدالة الموجبة تشير إلى أن هناك متجهاً واحداً لعبارات الأداة المسحية بمجالاتها المختلفة، وهذا يعني تكامل تلك الجوانب من الناحية المنطقية، ويمكن الاطمئنان على أن كل بعد يمكن أن نعتبره محكاً خارجياً للبعد الآخر. وللتأكد من تلك الجوانب الأربعة تتجمع معاً لتشكل مصباً عاماً يأتي من تلك الجوانب الفرعية استخدم الصدق العاملي، حيث أشارت النتائج إلى صدق عاملي عالي، وهو بدوره مؤشر لصدق التكوين حيث وصلت نسبة التباين العاملي إلى 82.7%.

3 - تقديـر ثبات الأداة: حُسـب مُعامل الثبـات لكل مجال من المجـالات الأربعة للأداة باسـتخدام طريقة كيودر- ريتشاردسـون (20) فوجد أن مُعامـل الثبات يتراوح بين 88. 0، 0.95. وهـذا يؤكـد الاتسـاق الداخلي للارتباطات الدالـة والمرتفعة بينهـا. وقد تمت عملية التقنين على عدد 30 طالبة من قسم رياض الأطفال.

تصميم وبناء برنامج للتوعية بمخاطر اللُّعبة:

روعي أن يكون العمل في صـورة مواقف وحوارات تعليمية، لتسـاعد العينة على اكتشاف مصادر الخطر وأنواعه. وتضمن عرض لبعض اللُّعب المتواجدة بالأسواق التي تخص المرحلة العمرية (8:1) سـنوات مصحوبة بتصميمات مختلفة لإشعارات وتحذيرات الأمان الموجودة على تلك اللعب. وتم تضمين البرنامج الآتي:

- لعب خطرة من سن (4:1) سنوات، ومن(8:4) سنوات.
- تصـميمات مختلفـة من إشـعارات الأمان بعد تحويلها إلى اللغـة العربية حتى يمكن التعامل مع تفاصيلها.
- اسـتمر عرض البرنامج شـهرين بما يعادل 8 أسـابيع، كل مجموعة 8 جلسـات كل جلسة لمدة ساعتين. وتم توزيع كتيب وسي دي لقائمة اللُّعب التي سيتم عرضها على الطالبات جميعهن.

نتائج البحث: نتائج الجزء الأول من المسـح: في المحور الأول: تضـمن أسئلة عامة حول خـبرات العينة وتصـوراتهم عن اللُّعبة ومدي معرفتهم بها. هذا الجزء يشـمل 15 فقرة يتم الإجابة عنها (نعم، لا، أحيانا، لا أعرف) الجدول (3).

الجدول (3)

م	السؤال	نعم	لا	أحيانا/ بعضها	لا أعرف
1	هل تعرفين تلك اللُّعب من قبل؟	67.2%	2%	30.8%	
2	هل اللُّعب الموجودة أمامك موجودة بالأسواق؟	59.2%	8%.	40%	
3	هل كل ما يهمك شكل اللُّعبة وألوانها وجاذبيتها؟	52.4%	40.8%	6.8%	
4	هل تشترين تلك الألعاب ؟	68.8%	6%	25.2%	

م	السؤال	نعم	لا	أحيانا/ بعضها	لا أعرف
5	هل العروسة باربي خطر ؟	16%	40%	26%	18%
6	هل الألعاب المصاحبة لوجبات المطاعم خطر؟	22%	34.4%	22%	21.6%
7	هل تقرئين تعليمات الاستخدام على اللُّعبة؟	33.2%	52%	14.8%	
8	هل تقرئين موجهة إلى أي عمر؟	51.2%	12%	36.8%	
9	هل تقرئين عبارة قد يسبب المنتج حساسية للجلد أو العين ومع ذلك تشتريها؟	52%	20.8%	27.2%	
10	هل تقرئين إشعارات الأمان والتحذيرات على اللُّعبة قبل شراءها؟	14%	49.2%	36.8%	
11	هل تراعين أن تكون اللُّعبة من منتجات شركة معروفة وموثوق بها؟	%10.8	82.8%	6%	4%.
12	هل هناك رقابة على لعب الأطفال بالأسواق من حيث مطابقتها للمواصفات؟	8.8%	84.4%	4%	2.8%
13	هل تهتمين بمعرفة مصدر اللُّعبة (بلد المنشأ)	40.8%	56.8%	2.4%	
14	هل دول الخليج مشتركة في الرابطة العالمية لمعايير أمان لعب الأطفال.؟	7.2%	51.2%	0.4%	41.2%
15	هل المملكة العربية السعودية مشتركة الرابطة العالمية لمعايير أمان لعب الأطفال؟	5.6%	46.8%	8%.	46.8%

يتضح من الجدول (3) أن:

- نسبة كبيرة من العينة يجذبها شكل اللُّعبة وألوانها بغض النظر عن مواصفتها ومطابقتها لمواصفات الأمان، وكانت اللُّعبة تُشترى لمجرد تعلق الطفل بها.

- تضاربت إجابات العينة بالنسبة إلى تنوع الخطر الذي تمثله. نسبة كبيرة من العينة لا تهتم بقراءة تعليمات الاستخدام للُّعبة.

- نسبة كبيرة تشتري اللُّعبة رغم قراءتهم للتحذيرات، أو لا تهتم أصلا بها وبما قد يلحق الطفل من أضرار.

- عدم وعي العينة بأن تكون الشركة مُصنعة اللُّعبة معروفة أي موثوق بها، بمعنى مدى مصداقيتها أو معرفة مصدر اللُّعبة (بلد المنشأ). أغلب العينة لا يعرفون اشتراك دول الخليج والسعودية بصفة خاصة بالمعايير الدولية لتصنيع اللُّعبة.

ومن المثير للدهشة أن بعض أفراد العينة ذكروا أن أطفالهن كانوا يمتلكون لُعباً خطرة مثل القطع المغناطيسية، ولم تحدث لهم مشكلات لسنوات طويلة، وكانت لغة الاتكالية هي اللغة السائدة في أحاديثهن.

المحور الثاني (أ) من المسح: حاول البحث عمل مسح حول مخاطر اللُّعب الموجودة بالأسواق للأطفال من عمر (4:1) سنوات، وتصورات أفراد العينة بشأنها،عن طريق طرح سؤال عام (هل تمثل اللُّعب الآتية خطراً، حددي تلك المخاطر، وكيف يمكن تجنبها) ولقد وضع تحت هذا السؤال 15 لُعبة موجهة لتلك المرحلة العمرية. وكانت استجابات العينة كما بالجدول (4).

جدول (4)

أولاً: الأطفال من (1: 4 سنوات) : هل يمثل خطراً، إذا كان يمثل خطراً، حددي تلك المخاطر. وكيف يمكن تجنبها؟

م	اسم اللُّعبة	عدد استجابات الطالبات			
		تمثل خطر	لا تمثل	أحياناً	لا أعرف
	(الحصان الهزاز)	20.4%	51.2%	27.6%	8%.
	اللُّعب المتصلة بأحبال أو أشرطة مطاطية أو سلاسل	16.4%	79.2%	1.6%	2.8%
	ألعاب الخشاخيش والدلايات	%12.4	83,2%	4%	4%,
	ألعاب الحلقات	3.6%	82%	12%	2,4%
	ألعاب الألوان	37.2%	55.2%	5.2%	2.4%
	ألعاب الماء البلاستيكية (البطة)	2.4%	94.4%	1.6%	1.6%
	كتل البناء	6.8%	71.2%	20.4%	1.6%
	ألعاب الحشو	16.8%	77.2%	6%	ــــ
	الألعاب ذات البطاريات	4.8%	54%	40.4%	8%.
	ألعاب الأشكال	25.6%	42.8%	30%	1.6%
	ألعاب الدفع	34.8%	52.4%	12.4%	4%.
	ألعاب الدمى وملحقاتها	17.2%	76%	6%	8%.
	ألعاب الماء (الفناء)	10.8%	80.8%	3.6%	4.8%
	ألعاب القفز الترامبولين	63.2%	29.2%	4.4%	3.2%
	صندوق الألعاب	19.6%	74,4%	3.6%	2.4%

وبالنظر للجدول (4) نجد إن استجابات العينة لمصدر الخطر لم يكن يعبر عن المصدر الحقيقي لهذا الخطر فعلي سبيل المثال في لُعبة الحصان الهزاز ركزوا على سقوط الأطفال من على اللُّعبة، ويعتبر هذا السبب الأساسي للخطر. في حين أن الخطر يتمثل في تلك الأوتاد التي تمثل قرون الحصان من الجانبين، وأن إصابتها أكثر خطورة من خطر السقوط كما لا يمثل الحبل المتصل باللُّعبة أي خطر لدى اللعينة في حين أنه يمثل خطر الاختناق. كما يؤكد ذلك (Australian Competition.2006,2013).

– وبالنسبة إلى لعب الخشاخيش والدلايات ذكر أفراد العينة أسباب تخمينية بعيدة عن مصدر الخطر الحقيقي، مثل (إذا وجد بها قطع صغيرة يبتلعها الطفل، انتقال الجراثيم، إذا كانت قاسية يضرب بها وجهه) في حين أن السبب الأساسي أن تلك اللعب مصنعة من مواد خطرة تسبب التسمم للأطفال في حالة مصها أو مضغها وهذا السبب ينطبق على لُعب الحلقات البلاستيكية، والألوان، والكتل المطلية و لُعب الماء البلاستيك كما ذكرت. (Australian Competition ,2013,2000)

– بالنسبة (إلى لُعب الحشو) ذكر أفراد العينة أسباب عن خطر اللُّعبة بعيد عن السبب الحقيقي مثل (إذا تمزقت ووضعها الطفل في فمه، إذا كانت ثقيلة تسقط عليه، بعضها يخوف الطفل وملابسها غير ملائمة لعمره). على الرغم من أن خطر تلك اللعب يتمثل في القطع الصغيرة الملحقة بها مثل العيون،الأنف، الشعر، الأزرار، والمكملات المرفقة وهي غالباً ما تكون صغيرة بما يكفي لخنق الطفل إذا إنتزعها وابتلعها كما ذكرت Australian Competition.2010.

– بالنسبة إلى لُعب ذات البطاريات نجد أن نسبة كبيرة من العينة تفيد بأنها آمنة ولا توجد مشكلة لوجودها مع الصغار. في حين أن وجود هذه البطاريات في اللُّعب تسبب تسمم للأطفال إذا فكك أجزاء اللُّعبة ووضعها بفمه، وأيضاً في حجم البطاريات الصغيرة التي قد يبتلعها وتسبب انسداد في الأمعاء أو الحلق وقد تؤدي إلى الوفاة كما حددتها المعايير الدولية. Australian Competition 2011 .

– بالنسبة إلى لُعب الدفع والسحب لم يتعرف أفراد العينة على خطورتها. في حين أن الخطر يكمن في المقابض والمفاصل الصلبة في تلك اللُّعب، والتي قد تكون مثبته بمسامير يمكن أن تنفصل ويبتلعها الطفل وكذلك طول الخيط.

– بالنسبة إلى لُعب الدمى وملحقاتها أشار أفراد العينة أنها آمنة، ولا مانع من وجودها مع الأطفال في حين تكمن خطورتها في مادة الصنع والأجزاء المصاحبة لها كالإكسسوار

وجميعها تؤدي إلى مخاطر التسمم والخنق والجروح وحساسية الجلد وخاصة تلك التي قد تتصل بأسلاك وبطاريات وقطع مغناطيس صغيرة.

- بالنسبة إلى لُعب الماء. تَمثل الخطر لدى أفراد العينة في (إذا ابتلع الطفل الماء، أو يبرد إذ تمتلئ ملابسه بالماء) وهي أيضاً أسباب غير حقيقيه، في حين أن السبب الحقيقي عدم مناسبة تلك اللعب لحجم الطفل وعمره مما يؤدي إلى غرقة بالإضافة إلى مشكلات قد تحدث في الأنف والأذن والعين.

- بالنسبة إلى ألعاب القفز (الترامبولين). وضح أفراد العينة أنها تمثل خطر السقوط فقط دون أن يتطرائقوا إلى شروط الأمان في تلك اللعب، مثل شروط للحواف، والارتفاع، والمكان الذي توضع فيه، وقواعد الاستخدام بالإضافة إلى مناسبتها لعمر الطفل.

- بالنسبة إلى صندوق اللعب ذكر نسبة كبيرة من أفراد العينة أنها لا تمثل خطراً على الإطلاق. وذكروا (خطر إذا كان يحتوي على قطع صغيرة تؤذي الطفل أو إذا حبس داخله. قد يسكر على أصابعه). وصندوق اللعب له معايير لاختياره حددتها (Australian ،2013 Competition) مثل وجود فتحات تهوية، ألا يكون الغطاء ثقيلاً، ويكون صغير الحجم حتى لا يتمكن الطفل من الدخول فيه.

تفسير نتائج الجزء الأول المحور الثاني (ب): حاول البحث عمل مسح حول مخاطر اللُّعب الموجودة بالأسواق للأطفال من عمر (8:4) سنوات، وتصورات أفراد العينة بشأنها، عن طريق طرح سؤال عام (هل تمثل اللُّعب الآتية خطراً، حددي تلك المخاطر، وكيف يمكن تجنبها) ولقد وضع تحت هذا السؤال 27 لُعبة موجهة لتلك المرحلة العمرية. وكانت استجابات العينة كما يوضحها الجدول (5):

الجدول (5)

أطفال من (4: 8 سنوات) - هل يمثل خطراً، إذا كان يمثل خطراً، حددي تلك المخاطر. وكيف يمكن تجنبها؟

الفقرة

م	اسم اللُّعبة	الاستجابات				
		تمثل خطر	لا تمثل	أحياناً	لا أعرف	لم يعلق
	ألعاب الكتل الخشبية	11.2%	82%	5.6%	1.2%	
	ألعاب الدمى وملحقاتها	10%	79.2%	10.4%	4%.	
	ألعاب الحشو	20.4%	77.2%	8%.	1.6%	
	ألعاب المركبات بأنواعها	39.6%	40.4%	18%	2%	
	الأقنعة والخوذات بأنواعها	42%	52.4%	4%	1.6%	

م	اسم اللعبة	الاستجابات				
		تمثل خطر	لا تمثل	أحياناً	لا أعرف	لم يعلق
	الألعاب التي تحتوي على قطع مغناطيس بأنواعها	26.4%	65.6%	3.6%	4.4%	
	البالونات	21.6%	74.4%	2.8%	1.2%	
	الطائرات الورقية	26%	67.2%	5.6%	1.2%	
	حلقة كرة السلة واللوحة الخلفية	28%	68%	3.2%	8%.	
	ألعاب الأقواس والأسهم بأنواعها	60%	30%	10%		
	مسدس الفل	22%	70.4%	7.6%		
	مسدس الوميض	14.8%	76.4%	6.8%	2%	
	مسدس القذائف	78.4%	14.4%	6.4%	8%.	
	مسدس الماء	16.4%	70.8%	4.4%	8.4%	
	الطائرات المحلقة	24.8%	67.2%	5.6%	2.4%	
	الألعاب العلمية	27.2%	62.8%	6%	4%	
	ألعاب الماء وملحقاتها	28.8%	63.6%	7.6%		
	الدراجات والبدالات	29.2%	63.2%	3.2%	4.4%	
	الترامبولين	51.6%	36.4%	11.6%	4%.	
	الخيام والمنازل	21.6%	74%	4.4%		
	التصنيف مع الدوران	18.4%	77.2%	2.8%	1.6%	
	باور رنجرز السامرائي (حد السيف)	76.4%	19.2%	2.4%	2%	
	لعبة الاتزان	73.2%	22.8%	2.8%	1.2%	
	لعبة شرنكي دنكي المدهشة	5.6%	80.4%	10.8%	3.2%	
	لعبة جودزيلا وحش الرياضة العملاق	58.4%	27.2%	8.8%	5.6%	
	الألوان	16.4%	74%	1.2%	8.4%	
	حافلة المدرسة	15%	85%			

وبالنظر إلى الجدول (5) نجد الاتي:

- بالنسبة إلى الكتل الخشبية ذكرت نسبة صغيرة من أفراد العينة أنها تمثل خطراً، ولكن أسبابهن كانت تخمينيه كالعادة فذكروا (قد تكون ثقيلة الوزن)، ولكن الخطر الحقيقي في تلك اللُّعب يكمن في مادة الطلاء لتلك الكتل وبها نسبة عالية من الرصاص الذي يؤدي إلى التسمم.

- وبالنسبة إلى لُعب الدمى والحشو ذكروا أنها غير خطرة، ولكن نسبة صغيرة ذكرت أنها خطر وكانت أسبابهم (تنقل ثقافة الغرب، إذا كان شكلها غير لائق) ولكن لم يذكروا شيئاً عن مادة الصنع أو الأجزاء الملحقة كما أشارت (CPSC,2009).

- بالنسبة إلى لُعب المركبات بأنواعها والدراجات والبدالات. ذكرت نسبة من العينة أنها تمثل خطراً وكانت أسبابهم (قد تجرح الطفل، قد يفتحها ويعبث بالكهرباء بها، عند تركيبه

لها قد يلعق أصابعه). واستجاباتهم جميعها كانت تخمينات غير مؤكدة وفي بعض الأحيان متضاربة. وترجع خطورة تلك اللُّعب كما ذكر (Timothy P.2002) إلى خشونة أسطح تلك المركبات التي قد تحمل شظايا تجرح الطفل، وأجزاء صغيرة غير مثبته جيدا يمكن أن تنفصل ويبتلعها مما يؤدي إلى الاختناق أو انسداد الأمعاء،كما يجب اختيار تلك اللُّعب بما يتناسب مع كل مرحلة عمرية، ويمكن لمركبات البلاستيك الصغيرة أن تسبب تسمماً بسبب رداءة نوع البلاستيك المستخدم. كما أشارت المعايير الدولية (ICTI ,2002). وأن مثل هذا النوع من المركبات البلاستيكية يجب أن يصب في قطعة واحدة من البلاستيك الجيد المرن الذي لا يحمل جوانب حادة أو خشنة طبقا للمواصفات. أما الدراجات والبدالات فقد تصل خطورتها لحد الوفاة أو العجز التام، ووضعت معايير لتلك اللعب حتى تحد من خطورتها تتعلق بالشكل والحجم والمادة التي تصنع منها أجزاء ألعاب الركوب مثل (العجلات، المقاعد، الفرامل، والبدالات) ويجب أن تستخدم أيضا تحت إشراف من الكبار وكذلك لكل عمر يوجد له نوع محدد من تلك اللعب.

- بالنسبة إلى لُعب التي تحتوي على قطع مغناطيس. أشارت نسبة من العينة أنها تمثل خطر، وكانت من أسبابهن (قد يظنها أطعمة حقيقية فيبتلعها مما يسبب اضطراب المعدة، قد يستخدمها بشكل خاطئ).وهذه أيضاً أسباب تخمينية، والسبب الحقيقي أنها تؤدي إلى ثقوب وانسداد بالأمعاء، وتسمم كما أشارت (2010, Americn Association for Justice).

- بالنسبة إلى ألعاب البالونات نسبة كبيرة من العينة تؤيد أنها ألعاب أمنة، ولا تشكل أي خطورة. وبالنسبة إلى من ذكروا أنها تمثل خطراً كانت أسبابهن (البالونات إذا انفجرت يخاف الطفل،تؤدي قوة ضخ الهواء فيها إلى الاختناق، قد يربطها على يده فتؤذيه، تروع الطفل، المحتوية على الهيليوم فقط خطرة) وبالنظر إلى تلك الأسباب نجدها بعيدة كل البعد عن الأسباب التي حددتها معايير لُعب الأطفال حيث إن البالونات تسبب مخاطراً إذا مص الأطفال للمطاط أو عندما يحاولون عمل فقاعات منها فيكون الخطر مزدوجاً بالخنق وابتلاع السوائل السامة من المادة المطاطية.

- بالنسبة إلى لعبة الطائرات الورقية.ذكرت نسبة صغيرة من أفراد العينة أنها تمثل خطراً، وكانت أسبابهم (الطائرات الورقية تسبب خطر لان الطفل يراقبها ولا يراقب الطريق، قد تطير بعيدا فيلحقها الطفل فيتوه).وتشير المعايير الدولية BSI,2006 أن خطورة تلك اللُّعبة تكمن في إمكانية وجود قطع معدنية بها، وتلك يمكن أن تسبب صدمة كهربائية

إذا لمست خطوط أو حدوث تماس كهربائي ينتج عنه.

- بالنسبة إلى لُعب الرياضية، مثل حلقة كرة السلة واللوحة الخلفية. ذكرت بعض أفراد العينة أنها تمثل خطر وكانت أسبابهم (خطر إذا سقطت، قد تؤثر في رقبة الطفل) وهذا يتفق مع المعايير الدولية لأمن وأمان لعب الأطفال في حدوث إصابات خطيرة ومميته نتيجة سقوط الحلقة.

- بالنسبة إلى لُعب المسدسات بأنواعها. جاءت استجابات العينة عشوائية وتخمينيه ليس لها أساس من الصحة مثل (يتسبب في تكسير الأثاث، يؤدي إلى مرض الطفل، قد يبتلع الرصاصة) ولكن خطورة تلك اللُّعب كما حددتها (Consumer Product Safety Commission, 2010) يكمن في انطلاق الفل من غير خيط لمسافات بعيدة تحدث ضراراً، واحتوائها على مسحوق كيمائي (مثل البمب) يظهر شرر عند الضغط على الزناد في كل مرة، والجسيمات الحرارية التي يمكن أن تصيب عيون الأطفال، وقوة دفع المياه يمكن أن تسبب خطراً في العين أو الأذن.

- بالنسبة إلى لُعبة الطائرات المحلقة. فكانت استجابات بعض أفراد العينة تمثل خطر بسبب (الطائرة المحلقة قد تسقط). ومشكلة تلك اللُّعبة تكمن في سرعة دوران المروحة وحوافها الحادة مع سرعة الدوران، وسرعة الطائرة نفسها، حيث إنها تحتاج إلى مساحات كبيرة للطيران كما ذكرت (Australian Competition.2006).

- بالنسبة إلى اللُّعب العلمية. فكانت بعض استجابات العينة أنها تمثل خطراً، وكانت استجاباتهم كالتالي (ملح الليمون خطر على عين الطفل يجب وضع بديل، إذا كان الطفل لا يعرف تعليمات الاستخدام). وخطورة تلك اللُّعبة أن بعض المواد قد تكون سامة أو قابلة للاشتعال، استنشاق الأبخرة المتصاعدة من تفاعل المواد الكيميائية يؤثر في الجهاز التنفسي للصغار ولذلك تحتاج إلى إشراف من الكبار كما أشار (Timothy P.2002).

-ألعاب الماء وملحقاتها. أشارت بعض أفراد العينة أنها تمثل خطر، وذكروا أنها قد تكون خطرة وفقا للمرحلة العمرية وهذا يتفق مع بعض مما أشارت إليه Timothy P.2002 في عدم مناسبة تلك اللعب لعمر وحجم الطفل، مما يؤدي إلى غرقة أو مشكلات في الأنف والأذن والعين وتحتاج إلى مراقبة من الكبار.

- بالنسبة إلى لُعب الخيام. أشارت نسبة كبيرة من العينة أنها لا تمثل خطورة في حين أشارت (Australian Competition ,2006) إلى وجود معايير يجب مراعاتها حتى تكون

آمنه لاستخدام الأطفال أهمها وجود فتحات تهوية، وسهولة الفتح والغلق، حتى المسافات بين الأبواب والمفصلات تم تحديدها.

الجزء الأول المحور الثاني(ج): بالنسبة إلى أسوأ عشرة لُعب: بعد عرض الجزء الثاني من المسح ويشمل كافة اللُّعب، تم اختيار أسوأ عشرة لُعب عالمياً كما حددتها WATCH,2012، ولقد وضع في هذا الجزء من المسح الميداني أسئلة اختيار من متعدد (لتحديد نوع الخطر المرتبط بكل لعبة بالضبط). وكشفت نتائج البحث وكما هو موضح بالجدول (5) عن الاتي:

- بالنسبة إلى اللُّعب المتصلة بأحبال أو أشرطة: أشارت النسبة الأكبر من العينة أن تلك اللُّعب ليس بها أية مشكلات. في حين أن المعايير الدولية BSI,2006 أوضحت أن نسبة الإصابات الأكثر للأطفال من تلك اللُّعبة كانت الاختناق بسبب طول الحبل، وبالتالي جاء تصنيفها من أسوأ عشرة ألعاب عالمية

- لُعبة السهم والقوس ذكرت نسبة كبيرة من العينة أنها تمثل خطر (الاصابات والجروح) وهذا ما يتفق مع WATCH,2012.

- لُعب الترامبولين جاءت استجابات نسبة كبيرة من العينة تمثل خطر إصابات وجروح، وتشير (CPSC,2011) أن مخاطر تلك اللعب متعلقة بعمر الطفل وكيفية اختيارها وشروط استخدامها.

- بالنسبة إلى لعب الاتزان أشارت نسبة كبيرة من العينة إلى مخاطر إصابات وجروح، فلعب الاتزان كما أشارت WATCH,2012، لا تصلح للأطفال تحت 5 سنوات خطورتها، وتكمن بأن الأطفال لا يتحكمون في توازنهم ويدورون حول أنفسهم مما يسبب إصابات خطيرة خاصة في الدماغ.

- بالنسبة إلى لُعب وحش جودزيلا العملاق، جاك سبارو، باور رنجرز السامرائي (حد السيف) نسبة كبيرة من العينة أشارت إلى أنها تمثل خطر الإصابات وجروح. واتفق أفراد العينة الذين قالوا أن تلك الألعاب لا تمثل خطراً إنها فقط تحتاج إلى مراقبة من الكبار. وأشارت WATCH,2012 لتلك اللُّعب ومدى خطورتها على الأطفال. فجميع اللُّعب المذكورة تحتوي على نتوءات حادة، وخنجر وأجزاء صغيرة يمكن ابتلاعها، وكلها تسبب إصابات خطرة للإطفال، والمشكلة الأكبر أنها موجهة للأطفال في عمر 4 سنوات وهي لا تصلح لمثل هذا العمر.

- آلة شرنكي دنكي المدهشة. أشارت معظم العينة بأنها لا تمثل خطراً، وخطورة تلك

اللُّعبة كما حددتها (Gelman, Jon L. 2011)، وتم تصنيفها من أخطر عشرة ألعاب عالمية تكمن في الطاقة الكهربائية التي تحتاجها تلك اللُّعبة لكي تعمل وتسبب حروقاً خطيرة للطفل خلافاً لما ذكرت اللعينة.

- لعبة التصنيف مع الدوران. جاءت استجابات ثلثي العينة بأنها لا تسبب أي خطر وخطورة تلك اللُّعبة الحقيقية كما حددتها CPSC ,2011 تكمن في كمية الاوتاد الصغيرة العالقة بها وسهولة خلعها وابتلاعها مما يسبب خطر الخنق.

- لعبة حافة المدرسة. معظم العينة ذكروا أنها لا تمثل خطورة. وفي الحقيقة هي تسبب خطر الاختناق، والتسمم، خاصة الأطفال دون الثالثة حيث من المحتمل إزالة المواد من على الخشب، وإطارات المطاط وعجلات البلاستيك وتكون الإصابات عن طريق الفم كما ذكرت (CPSC,2001).

الجزء الثاني من المسح ويختص بإشعارات الأمان المتضمنة في اللُّعبة وينقسم إلى محورين (أ)، (ب)

الجدول (6)

ما المصادر التي تحصل منها على إشعارات الأمان للعبة؟

الجرائد	0%
المتاجر	14%
الإنترنت	0%
لا تهتم بقراءة الاشعارات	49.2%
لا تتذكر	36.8%

أ)- في المحور(أ) حاول البحث عمل مسح حول اشعارات الأمان الموجودة ملحق (1)، وتصورات أفراد العينة بشأنها، عن طريق طرح أسئلة اختيار من متعدد. وكانت استجاباتهم بالنسبة إلى سؤالين « هل شاهدت من قبل اشعارات أمان اللُّعبة الموجودة أمامك» ؟ و«ما المصادر التي تحصل منها على إشعارات الأمان للعبة»؟

الجدول (7)

إذا علمت أن طفل تعرفه يمتلك لعبة خطرة. ما أكثر شيء كنت ستفعل ؟

الاحتفاظ باللُعبة	92.7%
تدميرها	0%
إبعادها عن الأطفال	0.1%
إرجاعها للمتجر	2.5%
أخرى أذكرها	4% .7

فكانت استجابتهم كما هو موضح بالجدول (6). وبصفة عامة إشعارات الأمان تكون باللغة الانجليزية، وهناك كثير من أفراد العينة لا يتقنون اللغة الاجنبية. بالإضافة إلى أن النسبة التي شاهدت اشعارات الأمان لم تفحص تلك الإشعارات أو تتحقق من مصداقيتها.

وبالنسبة إلى تساؤل:إذا علمت أن طفل تعرفه يمتلك لعبة خطرة. ماذا كنت ستفعل ؟ وكم عدد لعب الأطفال التي تخلصت منها أو أرجعتها للمتجر أو دمرتها نظراً لخطورتها. والجدول (7) يوضح تلك النسب. من الملاحظ من الجدول أن أغلب أفراد العينة يحتفظون باللُّعبة وليس لديهم وعي عن خطورتها وليس لديهم اهتمام. كما يلاحظ أنه لم يتخلص أي فرد من أية لعبة خطرة، وكانت نسبة ضئيلة جداً من أبعدها عن الطفل لوجود عيوب بها، كما أن نسبة ضئيلة ترجعها للمتجر ليس بسبب خطورتها ولكن لعيوب بها، أما النسبة الباقية غير مهتمة.

الجدول (8)

ما الهدف الأساسي في اعتقادك لوجود إشعارات الأمان في اللُعبة ؟(فحص كل التطبيقات)

الثقة بالشركة المصنعة ودعمها.	8.1%
حماية الأطفال	33.2%
الحد من الإجراءات القانونية المترتبة على ذلك.	43.8%
استبعاد اللُعبة من المتاجر.	14.9%
أخرى أذكرها	0.0%

- بالنسبة إلى سؤال ما الهدف الأساسي في اعتقادك لوجود إشعارات الأمان في اللُّعبة؟

أجابت العينة على السؤال كما يوضحه الجدول (8)، وبالنظر إلى الجدول السابق نجد أن أكبر نسبة من استجابات العينة كانت لحماية الأطفال والحد من الإجراءات القانونية.

الجدول (9)

إذا علمت أن طفل تعرفه يمتلك لعبة خطرة. ما العوامل الأكثر احتمالا التي ستدفعك لإعادة اللُعبة؟

السعر	24.3%
المخاطر المرتبطة بها	71.6%
إقبال الطفل على اللُعبة	1.4%
عمر الطفل	0.0%
أخرى أذكرها	2.7%

– بالنسبة إلى سؤال: إذا كان لدي طفل تعرفه لعبة. ما السبب الأكثر احتمالاً الذي يدفعك لإعادة اللُّعبة للمتجر؟

الجدول (10)

إذا علمت أن طفل تعرفه يمتلك لعبة خطرة. ما العوامل الأكثر احتمالا التي ستدفعك للإحتفاظ باللُعبة ؟

السعر	4.1%
المخاطر المرتبطة بها	20.6%
إقبال الطفل على اللُعبة	16.4%
عمر الطفل	26.0%
أخرى أذكرها	32.9%

كانت استجاباتهم كما يوضحها الجدول (9) وعندما قدم لهم السؤال بطريقة أخرى كانت استجاباتهم كما يوضحه الجدول (10). أشارت المشاركات إلى أن العوامل التي ستدفعهم للاحتفاظ باللُّعب أولاً ملاءمتها لعمر الطفل، ثم المخاطر المرتبطة بها، يليها إقبال الطفل على اللعب، ثم السعر، وذكروا أنهم لن يحتفظوا أبداً باللُّعبة الخطرة.

السؤال الأخير كان سؤال مفتوح (8،9،10) ودار حول: ما أفضل مكان تستطيع الحصول منه على إشعارات الأمان؟ ولماذا اختاروا هذا المكان؟ وما خبراتك بخصوص إشعارات الأمان؟ ما الطرائق الأخرى التي ستعرف بها خطورة أية لعبة ؟

وكانت أكثر الاستجابات شيوعاً من خلال المتاجر باستعراض أغلفة اللُّعبة في أثناء شرائها في قسم اللعب. العينة ليست لديها أية خبرات تذكر مع إشعارات الأمان. ولم يقدموا أية طرائق للتعرف على خطورة اللُّعبة سوى أنهم في حالة اكتشاف أن اللُّعبة خطرة سوف يحاولون استبدالها أو ارجاعها للمتجر.

ولتأكيد فرضية البحث وهي: أن عينة البحث قادرة على التفاعل مع البرنامج وملحقاته،

والتعامل بنجاح مع إجراءاته التي تحكم مادته المرئية والسمعية وفهمهما بغض النظر عن الخلفية أو المعرفة السابقة التي حصلت عليها الطالبات بالمحاضرات الدراسية، وهذا تطلب الإجابة عن التساؤلين الآتيين:

- أولا: هل التعامل مع البرنامج يعادل تأثير المعرفة السابقة عن الموضوع ذاته؟
- ثانياً: هل المعرفة السابقة تعتبر عاملا دلاليا مهما في التنبؤ بالأداء؟ وبصورة أخرى هل الذين يمتلكون معرفة سابقة أفضل من الذين لا يمتلكونها عند التعامل مع البرنامج ووسائطه؟

وبناء على ذلك تم حصر أربعة متغيرات هي: أداء الطالبات في محاضراتهم الاعتيادية، المعرفة السابقة وتتفرع تفرعا ثنائيا، التعامل مع البرنامج ووسائطه، المعرفة السابقة (متغير متفاعل يمثل المتغيرين معا).

وللإجابة عن السؤال الأول، استخدام أسلوب تحليل الانحدار المتعدد Multiple regressions اعتبرت الباحثة درجة أداء الطالبات في المحاضرات الاعتيادية التي تم الحصول عليها بمثابة العامل التابع، واعتبرت متغيري المعرفة السابقة والتعامل مع البرنامج ووسائطه متغيرين مستقلين تم إدخالهما كخطوة أولى في معادلة الانحدار والجدول (11) يوضح قيم المتوسطات والانحرافات المعيارية في مجموعات الطالبات لمقر تصميم الألعاب التربوية.

الجدول (11) يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات الطالبات حسب المجموعات

المجموعات	المتوسط	الانحراف المعياري	ن المجموعة 1*	 المجموعة 2**
مجموعة (1)	13.86	5.51	50	10
مجموعة(2)	10.26	4.71	53	7
مجموعة(3)	10.74	5.31	60	5
مجموعة(4)	9.85	6.15	58	7
			221	29

* تعني لا يوجد معرفة سابقة عن الموضوع.

** تعني لا يوجد معرفة سابقة عن الموضوع.

وفي الخطوة الثانية تم إدخال المتغير المساعد (التعامل مع البرنامج – المعرفة السابقة) وهذا سوف يسمح لنا بتحديد فاعلية التعامل مع البرنامج كعامل يسمح لمجموعات الطالبات

استثمار معارفهن السابقة بنجاح وطبقا (Baron& Kenny,1986) فإن المتغير المساعد يؤثر في اتجاه وقوة العلاقة بين المتغير المستقل أو التنبؤي والمتغير التابع أو المحكي. ويتضح دور المتغير المساعد في تهيئة الظروف التي تسمح بالتفاعل البؤري مع العامل الذي يحدد الظروف المناسية للعملية. وفي هذا البحث تعتبر المعرفة السابقة متغيرا محوريا مستقلاً والتعامل مع البرنامج يمثل الظروف المناسبة التي تحتاجها لحدوث عملية المعرفة السابقة أي لجعل المعرفة السابقة ممكنه. وبناء على ذلك إذا كان التفاعل دالا في الوقت الذي يتم فيه ضبط المعرفة السابقة والتعامل مع البرنامج، إنما ذلك يؤيد الفرض الذي مفاده أن مستوى التعامل مع البرنامج يعادل تأثير المعرفة السابقة، ومعنى ذلك أن الطالبات اللاتي لديهن معرفة سابقة عن الموضوع سيكون لهم تفوق أكبر من اللاتي ليس لديهن أية فكرة سابقة عنه. في حين إذا كان التفاعل غير دال فذلك يؤيد الفرض الذي مفاده أن مستوى التعامل مع البرنامج لا يعادل تأثير المعرفة السابقة وبالتالي يرفض إحصائياً. والدلالة الإحصائية هنا لا تعزي لحجم الظاهرة موضوع البحث، ولكن بالأحرى لحجم التأثير (علام:1989)، فإذا كان حجم التأثير قليلا مع وجود دلاله إحصائية، فهذا يعني أن التأثير لا قيمة له. وفي الوجه المقابل فإذا وجد التأثير الكبير مع متغير الدلالة الإحصائية فإن ذلك يعتبر إشارة لتعميم البيانات، ولكي نستخدم حجم الدلالة الإحصائية في تحليل الانحدار المتعدد، لذا لزم استخدام مربع معامل الارتباط الجزئي (Pr^2 Pr^2) حتى يحدد كمية التباين للمتغير التابع المنفرد من المتغير المستقل. وطبقا لاقتراح (Cohen,1988) اعتبر أن 0.2 تأثيره قليل، 0.15 تأثيره متوسط، 0.26 تأثيره كبير. وقد أشارت النتائج كما يتضح في الجدول (12) أن تفاعل (التعامل مع البرنامج × المعرفة السابقة) في الخطوة الثانية في تحليل الانحدار كان ذا دلاله إحصائية عند مستوى 0.05 في المجموعة (2) فقط (F3205=5.4103) وهذا يؤيد الفرض أن مهارة التعامل مع البرنامج يعادل تأثير المعرفة السابقة لدى مجموعة الطالبات (2) وهذا يؤكد أن مهارة التعامل مع البرنامج يمكن أن يدعم بالمحاضرات الاعتيادية إن أحسن توجيهها، في حين أن التفاعل لم يكن له دلالة إحصائية في الثلاث المجموعات الأخرى وهذا لا يؤيد الفرض بأن مهارة التعامل مع البرنامج يعادل تأثير المعرفة السابقة وهذت يؤدي بنا إلى تعديل الفرض الخاص بأن مهارة التعامل مع البرنامج كعامل مساعد يجعل المعرفة السابقة ممكنة وفاعله في الأداء الاعتيادي.

الجدول(12) يوضح نتائج تحليل الانحدار لإجراءات التعامل مع البرنامج ودورة المساعد في التنبؤ بتأثير المعرفة السابقة في الأداء.

خطوات إدخال المتغيرات	b	Beta	pr	Pr2	R2	R2 Change
مجموعة (1)						
I التعامل مع البرنامج	**0.2557	**0.5621	**0.5635	**0.3175		
المعرفة السابقة	1.6558	0.0612	0.0741	0.0055	**0.3234	
II التعامل مع البرنامج	*0.2355	**0.5553				
المعرفة السابقة	-3.7538	-0.1329				
التعامل مع البرنامج* المعرفة السابقة	0.010	0.1866	0.284	0.0008		0.00055
مجموعة (2)						
I التعامل مع البرنامج	**0.2382	**0.6127	**0.6072	**0.3685		
المعرفة السابقة	0.3022	0.0321	0.0400	0.0016		
II التعامل مع البرنامج	**0.2529	**0.6274				
المعرفة السابقة	**6.1213	**0.5506				
التعامل مع البرنامج* المعرفة السابقة	*-0.1003	*0.6625 -	0.1581-*	02485 .0 -	0.4002*	*0.0156
مجموعة (3)						
I التعامل مع البرنامج	0.2264**	0.6254**	0.6289**	0.3855**		
المعرفة السابقة	0.9602	0.0872	0.1123	0.0126	0.4078**	
II التعامل مع البرنامج	0.2372**	0.6642**				
المعرفة السابقة	2.6335	0.2457				
التعامل مع البرنامج* المعرفة السابقة	0.0366-	0.1601-	0.0590-	0,0035-	0.4107	0.00207
مجموعة (4)						
I التعامل مع البرنامج	2790**	0.6437**	0.6554**	0.4295**		
المعرفة السابقة	2.1910**	0.1419**	0.1878**	0.0353**	0.4647**	
II التعامل مع البرنامج	0.2745**	0.6334**				
المعرفة السابقة	0.7600	0.0492				
التعامل مع البرنامج* المعرفة السابقة	0.0247	0.0973	0.029	0.0009	0.4651	0.00047

وبعد التوصل إلى أن التفاعل ليس له دلاله إحصائية، رجعنا إلى النتائج في الخطوة الأولى في تحليل الانحدار لتحديد أي متغير: التعامل مع البرنامج أو المعرفة السابقة يظهر

دلاله إحصـائية فـي التأثيرات الأساسـية، وقد وجدنا أن التعامل مـع البرنامج كان دالا فـي المجموعـات الأربعة، وهذا يشـير إلى أن الذين يمتلكون كفايات عاليـة للتعامل مع إجراءات البرنامج يكون أداؤهـم أفضـل فـي المحاضـرات الاعتيادية من الذين يكون كفاياتهم أقل فـي التعامـل معـه. وبالبحث في مربع معامـل الارتباط الجزئي في الدلالة الإحصـائية المتعلقة بمتغـير التعامل مع إجـراءات البرنامج في المجموعات الأربعة، اتضـح وجود تأثير كبير في قيم حجم التأثير بمعدل من 28 إلى 54% فـي التباين فـي أداء الطالبات. فـي حين كان حجم التأثـير بمعدل من 2إلى 7% فـي متغير المعرفة السـابقة للتباين في أداء الطالبات وبالتالي كان تأثيره بسيطاً جداً.

وعن التحليل الكيفـي لتلك النتائج بعد تدخل الباحثة بتصميم مجموعات من الإشعارات تتباين فيها صور الخطر، والتي تم توضيحها من خلال التصميم البصري، الاتصال الخطر، والرسائل السلبية. كشفت النتائج عن الآتي:

الجـزء الثـاني من المسـح المحور(ب): هـو إعطاء المشـاركات تصـميمات مختلفة من إشعارات الأمان وتلقي استجاباتهم بشأن أيهم يفضلون وأسباب اختيارهن. عرض 6 إشعارات مختلفة كل منهم يشمل (التصميم البصري، الرسائل السلبية، الاتصال الخطر).



إشعار الأمان (2)

لعبة الهاتف الخلوي

model number KSL4010 (sold separately) or KSL8032, KSL8033, or KSL8051 (sold with other items).

التليفون يحتوي على 10 أزرار رقمية، و3 أزرار تحمل صور حيوانات، جميع الأزرار تصدر أصواتاً عند الضغط عليها

هذه اللعبة لها غطاءها مشحون به مسمار معدنيه يمكن أن ينفصل عن اللعبة وقد يسبب خطر الاختناق للطفل.

على المستهلك أن يبعد الهاتف عن الأطفال الصغار. والاتصال بالشركة للحصول على بديل.

ولمزيد من المعلومات أكثر اتصل بـ ....

الشكل (9)

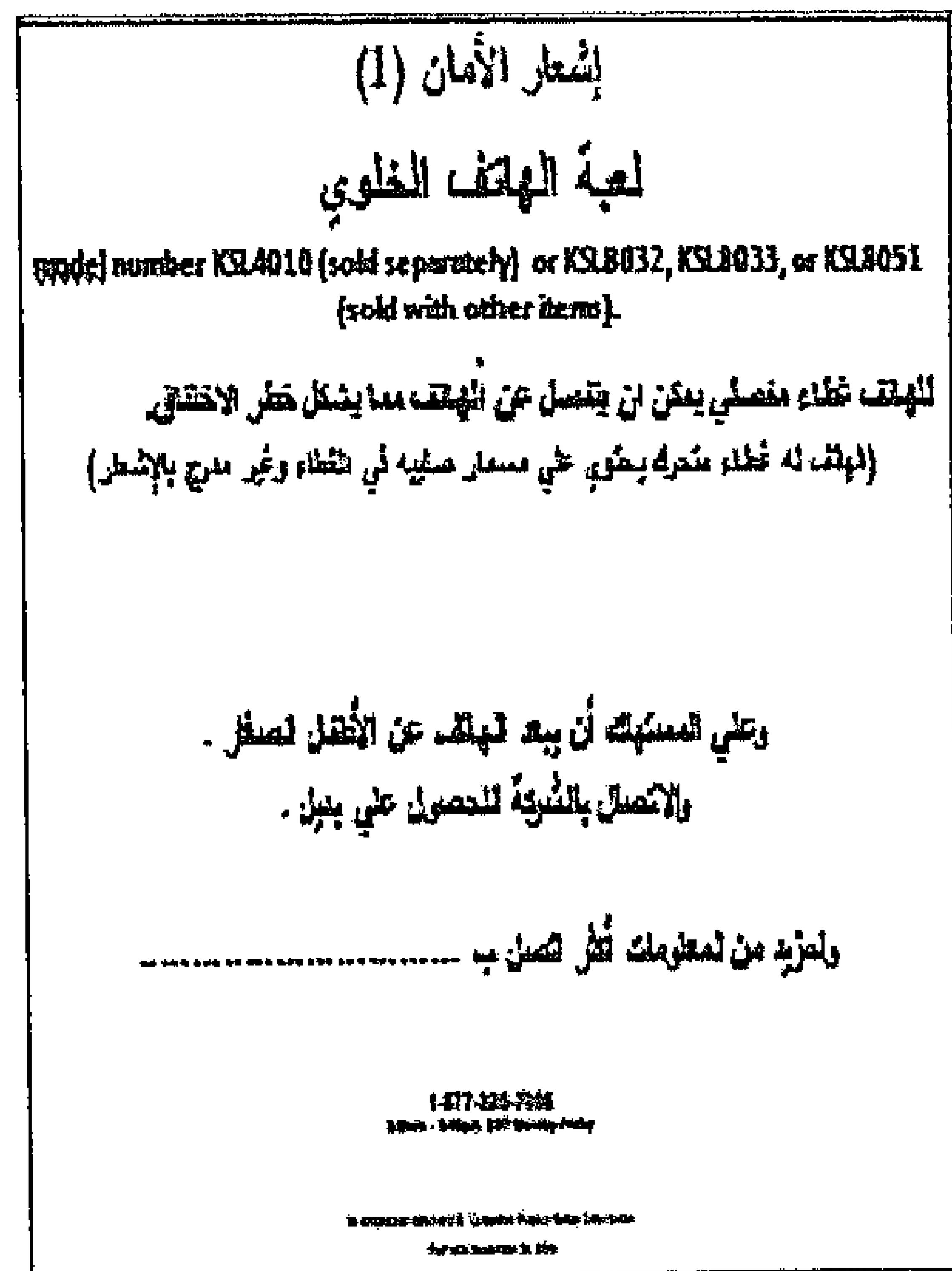
- تم عرض 3 إشعارات مختلفة للُّعبة نفسها (Kids II, 2008). على العينة

الجدول (13)

فعال إلى حد ما	46.2%
‹فعال جدا›	32.7%
‹غير فعالة إلى حد ما›	17.3%
‹غير فعال›	3.8%

الإشــعار الأول الموضح في الشكل (9). وكانت اســتجاباتهن كما بالجدول (13) ويعتقد بعض أفراد العينـة أن بعض الجمل فعالة.

في هذا الإشعار، خاصة التي شملت (خطر الاختناق الغطاء المفصلي يمكن أن ينفصل، اتخاذ اللُّعبة بعيدا عن متناول الأطفال الصغار على الفور)، من ناحية أخرى، تعتقد أخريات أن الإشــعار غير فعال فقد كان النص غير واضح، وغير ضروري، وأشارت أخرى أن الإشعار يعمي البصر فهو مكتوب بخط صغير جداً وبتفاصيل لا لزوم لها.



شكل (10)

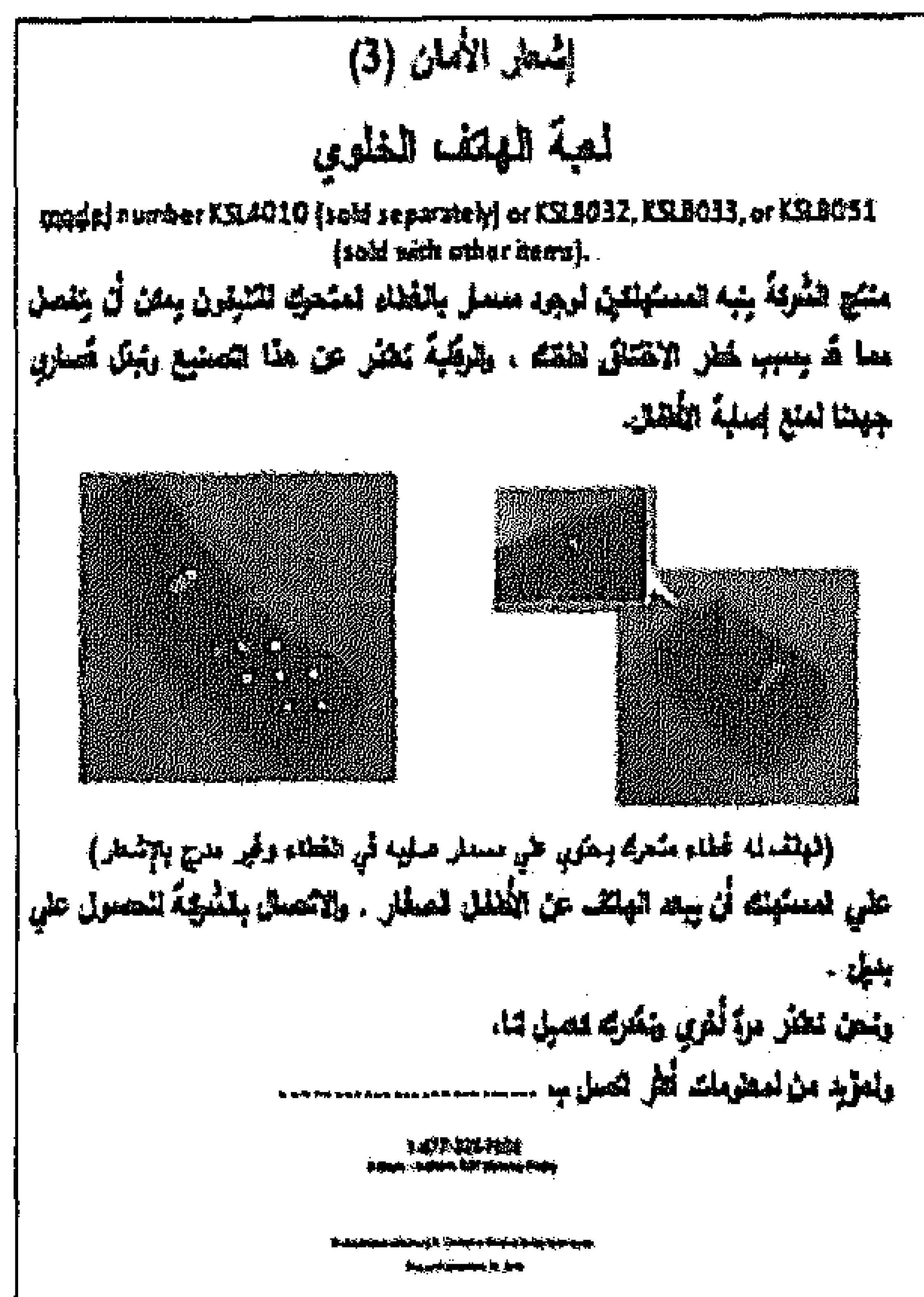
الإشــعار الثاني الموضح في الشــكل (10). غالبية المشاركات تفاعلوا مع النص في هذا الإشــعار وتوضــح اســتجاباتهن بالجدول (14). تعتقد المشــاركات هنا أن هذا الإشعار كان فعالا جدا لأنه ركز بالضبط على المعلومة التي يريد المستهلك أن يعرفها.

الجدول (14)

فعال إلى حد ما	24.5%
‹فعال جدا›	69.4%
‹غير فعالة إلى حد ما›	6.1%
‹غير فعال	

وذكرت أخرى أن الاشعار هنا غامض وموجز جداً لدرجة أنه أثر في المعلومات الأساسية، وقالت أخرى وجود الصورة مهم ويغني عن النص وهو ما يفتقده هذا التصميم، وكتبت أخرى أن وصف غطاء الهاتف لا يوضح طبيعة الخطر.

وأخيراً قدمت المشاركات استجابات على ثالث تصميم كما هو موضح في الشكل (11)، ويستخدم هنا لغة مهذبة وقدم اعتذارا، وجاءت استجاباتهم كما يوضحها الجدول (15).



الشكل (11)

الجدول (15)

فعال إلى حد ما	%16.7
‹فعال جدا›	47.9٪
‹غير فعالة إلى حد ما›	% 20.8
‹غير فعال	.% 14.6

وقد أشارت المشاركات لوضوح الإشعار لأن النص يتحدث عن الخطر وما على المستهلكين القيام به إذا كانوا يملكون اللُّعبة، ورحبوا بالجزء الذي حدد أن المستهلك يستطيع الحصول على بديل مجاناً، وعلقت المشاركات أن النص طويل، وأن صيغة الاعتذار نوع من التملق غير الصادق ولا قيمة له. وذكرت أخريات أن ذكر هذا الاعتذار لتقليل المسؤولية القانونية، وأن المستهلكين يتشككون في مثل تلك الاعتذارات، وقالت أخرى أن اللغة المستخدمة في تلك الإشعار غير قوية بما يكفي.

– وفي السؤال المفتوح في نهاية هذا الجزء طلب من المشاركات إبداء رأيهن في أي من الإشعارات الثلاث السابقة أكثر تأثيرا وأيهم أقل تأثيرا. ذكرت إحدى المشاركات أن الأكثر تأثيرا الإشعار الثالث لأنه مختصر ومباشر ومن السهل قراءته وفهمه مما يجعل الرسالة واضحة جداً. على سبيل المثال، قالت احدي المشاركات « أنا في حاجة إلى فهم شيء سريع. لأنه إذا كانت الفقرات طويلة للغاية لن أكلف نفسي عناء قراءتها كلها. وأشارت أخرى أن المستهلك في حاجة إلى فقرات محددة واضحة للحصول على معلومات. معظم المشاركات أوضحن أنهن لا يفضلن الاشعار المحتوي على عبارات اعتذار للأسباب نفسها المذكورة سابقا. وذكرت أخريات أن السبب في اختيار التصميم الثالث كبر حجم الصورة ووجود سهم لإبراز للخطر وأنهم أدركوا على الفور بمجرد النظر للإشعار موضع الخطر. في حين لا توجد تعليقات كثيرة على التصميم الثاني، بينما أشارت أخرى إن الإشعار الثاني أكثر فاعلية لأن النص المعبر عن الخطر كان واضحاً وحروفه كبيرة ويساعد على التركيز.

– وأخيرا سؤال المشاركات عن ماذا سيفعلون بعد قراءة تلك الاشعارات وجاءت استجاباتهم متباينة. ما بين إبعاد اللُّعبة، أو تدميرها. وأشارت بعض المشاركات إلى أن الإجراءات التي ستتخذها ستعتمد على سن طفلها.

تم عرض إشعارات أمان أخرى تحمل مخاطر مختلفة، مثل (التسمم من خلال الدهان المحتوي على الرصاص، وقطع المغناطيس، والحريق الاختناق) ،وتم سؤالهن عن تصوراتهن عن المخاطر في تلك الاشعارات المعروضة عليهم .

عرضت إشعارات السلامة على المشاركات لكل لعبة وطلب منهن ذكر ملاحظاتهن على تلك الإشعارات، ما الخطر الذي ينقله الاشعار لهن؟ ما مدى فعالية الإشعار في توصيل المخاطر المرتبطة باللُّعبة؟ والغرض من هذا الإشعار، ماذا يفعلون لو كانوا يعلمون أن أطفالهن يمتلكون هذه اللعب؟، واقتراحاتهم حول كيفية توصيل رسائل خطر بصورة أفضل.



الشكل (12)

الجدول (16)

فعال إلى حدّ ما	34.1%
فعال جداً	43.2%
غير فعالة إلى حدّ ما	% 15.9
غير فعال	6.8%

إشعار الأمان في الشكل (12) يشير إلى أن طلاء اللُّعبة يحتوي على نسبة عالية من الرصاص، وآراؤهن هنا كانت متباينة، ولكن بصفة عامة كانت معلومات جديدة بالنسبة لهن، وأبدوا استياءهن لطلاء لعب الأطفال بطلاء يحتوي على نسب عالية من الرصاص. وردا على سؤال نسبة الخطر الموجود بهذا الإشعار. تراوحت استجاباتهن ما بين منخفض، متوسط، وعالي، عالي جداً، في حين ذكرت واحدة أن الخطر هنا لا يبدو مهماً، وتساءلت أخرى عن حجم المخاطر التي يمكن أن تحدث إذا وضع الأطفال تلك الألعاب في أفواههم. وذكرت أخريات أن الإشعار لا يدل على مخاطر محددة. فقط أن الرصاص تجاوز النسبة المحددة ولم يحدد حجم أو نوع الخطر. وجاءت استجابات المشاركات كما يوضحها الجدول (16) من حيث أغراض هذا الإشعار ذُكر أن الهدف الرئيس لذلك الإشعار توعية المستهلكين أن طلاء اللُّعبة يحتوي على نسبة عالية من الرصاص، ولحماية الأطفال من الخطر، والحد من المسؤولية القانونية. وذكرت أخرى أن الغرض إعلام الوالدين لإبعاد اللُّعبة عن طفلهما، وأشارت أخرى أن الإشعار لا يذكر أي شيء عن المخاطر الصحية للأطفال عندما يتعرضون لمستويات أعلى من الرصاص. ووجدت استجابات متنوعة من المشاركات حول إذا كانوا يعلمون هل أطفالهن يمتلكون مثل تلك اللعب. واقترحت معظم المشاركات أنهم سوف يبعدن

اللعب أو سيتخلصون منها، أو سيعيدونها للمتجر. وذكرت المشاركات عدة اقتراحات لكيفية توصيل رسائل الخطر بشكل أفضل من خلال استخدام حروف كبيرة بألوان مختلفة جذابة لكلمة" الطلاء يحتوي على نسبة عالية من الرصاص قد يؤدي إلى التسمم إذا وضع في الفم " حتى يتمكن المشاهد من معرفة الخطر فوراً دون الاضطرار إلى قراءة النص. واقترحت أخرى إمكانية وجود شرح موجز يفسر مخاطر تناول الطلاء، وقالت أخرى على الإشعار أن يفسر أكثر لماذا الطلاء يؤدي إلى الخطر. ويمكن أن يشير الإشعار إلى حجم الخطر إذا زادت نسبة الرصاص عن حد معين، ولاحظت بعض المشاركات أن كلمة "المُفرط" لا تقول الكثير. كما يمكن أن تكون الصورة أكبر حجماً وأكثر وضوحاً.

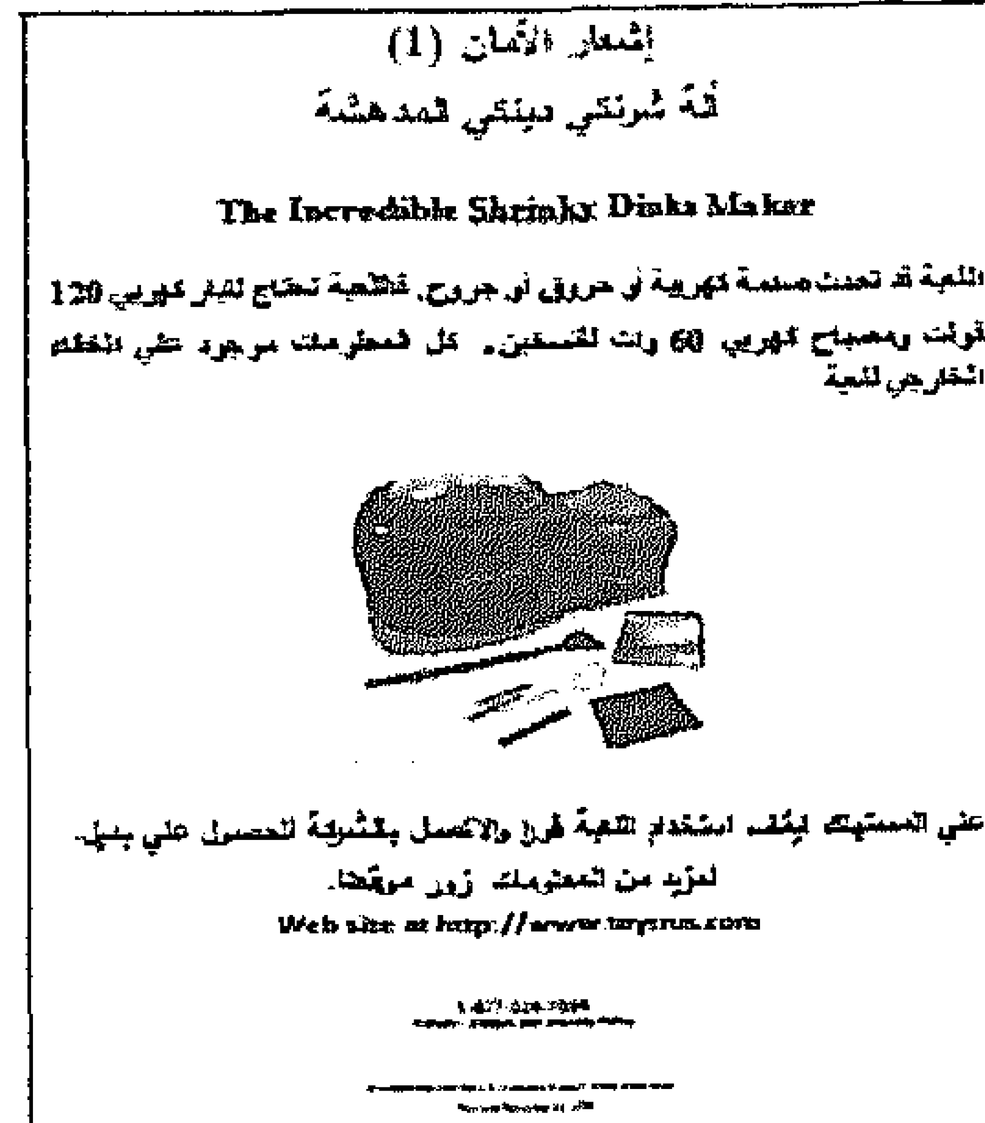


الشكل (13)

الجدول (17)

فعال إلى حد ما	44.2٪
‹فعال جدا›	% 48.8
‹غير فعالة إلى حد ما›	2.3٪
‹غير فعال›	4.7٪

يعرض الشكل (13) إشعار أمان لأحد اللعب (MEGA Brands 2008) وهو يعرض خطر القطع المغناطيسية الصغيرة. ومرة أخرى اختلفت ردود الأفعال على الإشعار. ولاحظت المشاركات أن هذه اللُّعبة تمثل خطورة وتهديد أكثر من اللعب المحتوية على رصاص، وذكر البعض أنه لا يعلم شيئاً عن خطورة قطع المغناطيس الموجودة باللعب. وأشارت بعض المشاركات بأنها ستبعد اللُّعبة عن طفلها، وأخريات سوف يعيدونها. وعند سؤالهن حول المخاطر التي ينقلها لهم هذا الإشعار أشاروا إلى خطر ابتلاع قطع المغناطيس، وذكروا أن الموت هو أكبر المخاطر الواردة في هذا الإشعار. وجاءت استجاباتهم كما يوضحها الجدول (17).



الشكل (14) لإشعار يوضح مخاطر الحريق

وتـرى البعض أن الهـدف الرئيس هنا هو حماية الأطفال من المخاطـر لإبعاد اللُّعبة عن الطفل. بينما البعض تعتقدن أن الهدف الرئيس هو تقليل المسؤولية القانونية.، و ذكر البعض أن حجـم الخطـر يعتمد على عمر الطفل. وذكر البعض أن مجرد الرجوع للمتجر للحصـول علـى بديل أو اسـترجاع قيمة اللُّعبة مرهق جدا. بعض الاقتراحات لكيفية أن يكون الإشـعار للخطـر أفضـل، ذكرت العينــة أن يكون الإشـعار بلهجة أكثر إلحاحا، وعرض صـورة لطفل يختنق. وقالت إحدى المشـاركات، وكان الاقتراح الأكثر شـيوعاً وضع الجزء المتعلق بالمشكلة في بداية الجملة وذلك لجعل الكلمات أكثر جرأه وملونة باللون الأحمر ولا سيما عبارة قاتل، وباقي العينة يجدون اللغة المسـتخدمة غير قوية. واقترح البعض اسـتخدام مصطلحات مثل (يستنشق،ثقوب بالأمعاء).

وبعرض إشـعار آخر عن لُعبة شـرنكي دنكي (Gelman J. L., 2011)، والموضـحة فـي الشـكل (14) تباينت ردود أفعال العينة حوله بعد توضـيحه لهم. وجاءت ردود أفعال العينة حول مخاطر الحريق والحروق الواردة في ذلك الإشعار بالخطيرة. وعموماً كان هناك اتفاق من أفراد العينة على أن استخدام تلك اللُّعبة خطير جداً. والخطر يبدأ مع استخدام الطفل للعبة. وجاءت اسـتجاباتهم بالنسبة لهذا الإشـعار كما يوضحه الجدول (18) ومن حيث ما الهـدف من هذا الإشـعار ؟ أجابـت العينة بأن للإشـعار هدفين أولهـم الإبلاغ عن الخطر لحماية الصـغار، والحد مـن الالتزامات القانونية للشـركة. وكما هو الحال مع الإشـعارات السابقة اقترح بعض أفراد العينة إبعاد اللُّعبة عن الأطفال، وآخرون تدميرها، أو استبدالها. عمر الطفل لم يكن مذكور بوصفه أحد العوامل المؤثرة. ربما بسبب ضيق نطاق سن استخدام تلك اللُّعبة مع الأطفال الصغار.

الجدول (18)

فعال إلى حد ما	68.5٪
‹فعال جدا›	9.5%
‹غير فعالة إلى حد ما›	7.4٪
‹غير فعال›	% 14.6

وأشارت أخريات إلى أن النص أوجز الخطر وقد كان من الممكن أن يكون أكثر تركيزاً ولا سيما في الجزء المتعلق بالحروق، وذكرت واحدة لو صورة اللُّعبة وبعض النار أو إشارة للنار تكون أكثر تأثيراً. وأخيراً وضعت إشعارات الأمان الثلاث بجوار بعضهم وتم سؤال العينة عن آرائهن فكان الإشعار الثاني الخاص بقطع المغناطيس هو الأكثر فعالية. ومع ذلك الأسباب التي قدمتها العينة لم تختلف عن الأسباب التي المقدمة في الإشعارات السابقة. (دور البلد، وصف الخطر، ما يجب أن يفعله المستهلك، وضع أرقام التليفونات). عدد قليل من أفراد العينة كانت أراؤهن عن الإشعارات الثلاثة كلهم فعال، ليس هناك اختلاف بينهم في الرأي.

♦ مناقشة نتائج

- أكثر من نصف المشاركات لا يفحصن إشعارات الأمان لعدم وجود نهج أو خطة مما يعرض الأطفال للخطر. في ضوء ذلك يمكن توفير برامج توعية جيدة، وفريق عمل متكامل متخصص يساهم في تحسين ثقافة الطالبات الجامعيات باعتبارهن من الجمهور المستنير. وهذا ما تم بالفعل من خلال تقديم برنامج لتنمية الوعي لديهن باعتبارهن من الجمهور المستهلك للُّعب.

- في أثناء إعداد هذا المسح تم التركيز على عدة أمور متعلقة بالتصميم المرئي في إشعارات الأمان فقد تم عرضه في ثلاث تعديلات مختلفة وركز على نمط التصميم وحجم الخط وقضية الصياغة. ومع ذلك كان هناك تباين في ردود أفعال العينة حول تلك التعديلات.

- اتفقت العينة على أهمية الصورة في بداية الإشعار، وذكرن أن المرئيات غالبا ما تؤدي إلى فهم الوثائق.ولاحظت الكثيرات أن استخدام الصورة يعد كأداة للتمهيد لتقديم إشعار الأمان وهذا يتفق مع كل من(Gerristen, Van Meurs& Diepstraten ،2001) في أن الصورة تجعل التصميم واضح جداً. واقترحن وضع صور للأطفال يتعرض لمخاطر تلك اللُّعب بالفعل، حيث يعتبر هذا من تأثير البرنامج.

– رغم التباين بين أفراد العينة في بداية الأمر حول طريقة كتابة الخطوط الملحقة بالعنوان. إلا أن ذلك قد اختلف بعد تقديم البرنامج، ووعيهن لتأثير دور، ونوع الخط، ولونه، وحجمه على توجيه رؤية المشاهد. واتفقت تلك النتيجة مع دراسة (Kimball & Hawkins, 2008).

– اتفق أفراد العينة في نهاية البحث على أن لهجة الاعتذار المستخدمة في الإشعار تعد نوع من الترويج للمنتج، ومن الأفضل استخدام نص مباشر لتوصيل الرسالة السلبية من غير اللجوء إلى اللغة الاستعطافية للجمهور المستهلك. وهذا يتفق مع ما أشارت إليه دراسة (Patel & Reinsch, 2003)

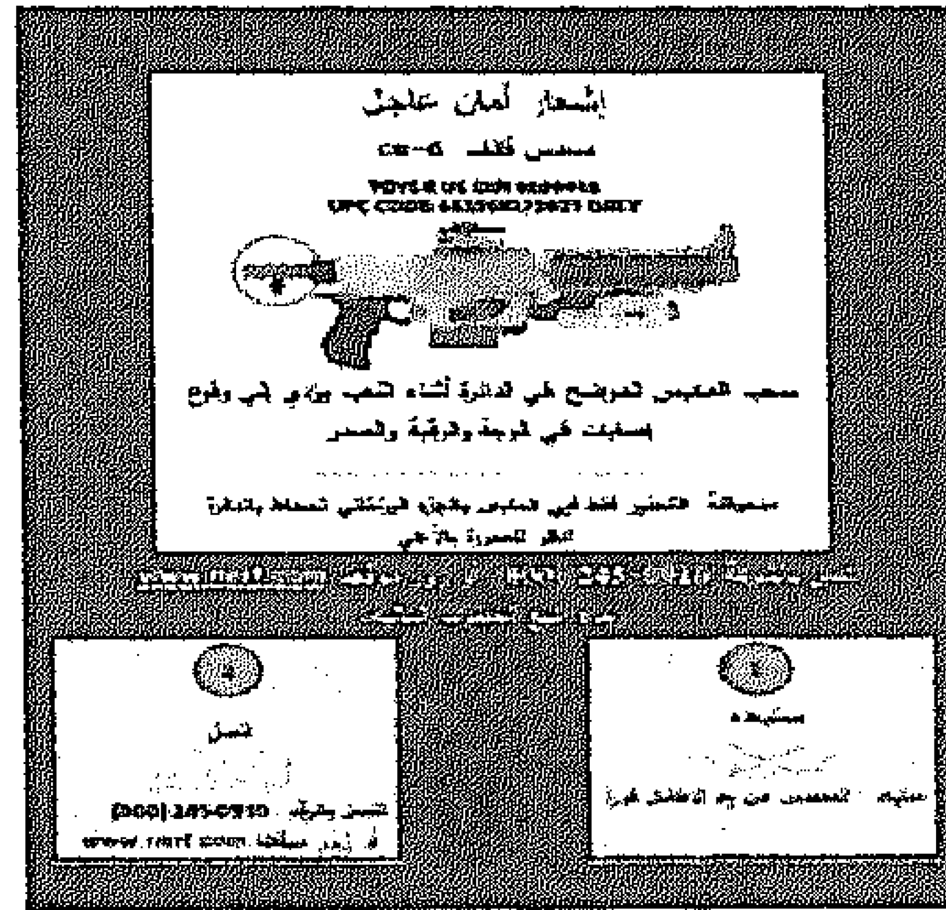
– استجابات الناس للخطر يعود إلى مدى إدراكهم وفهمهم ووعيهم بالخطر. فالعينة استجابات لإشعارات الخطر المتعلق بكافة أنواع الخطر مثل خطر التسمم بالرصاص على سبيل المثال لا الحصر، وهذا يتفق مع دراسة (Kasperson,R. & Kasperson, J., 2005) أن ما يحدد درجة المخاطر الحقيقة هو الاستخدامات المحلية.

♦ التوصيات والمقترحات

– يشير البحث هنا إلى مجالات بحثية جديدة عدة لعل أهمها تصميم مسح جديد يشمل عينة عشوائية من مناطق مختلفة قد يكون على مستوى دول الخليج كلها لعمل استطلاع للرأي العام حول معتقداتهم وتصوراتهم عن إشعارات الأمان باللُّعبة، وبالتالي يمكن تنبيه المستهلك لمخاطر اللُّعبة.

– يوصي البحث الحالي بأن تفحص الأجهزة المعنية بالمملكة اللُّعب وفقا للمعايير الدولية المتفق عليها، على أن تقوم بتصميم إشعارات وطنية توجه للمستهلك العربي، وباللغة العربية، وبذلك تفرض سيطرتها على هذه المنتجات، وتحمي الأطفال من خطر يهدد حياتهم.

– يجب أن يكون هناك مقررا جديدا لقسم رياض الأطفال بمسمى أمن وأمان اللُّعبة يختلف تماما عن مقرر تصميم ألعاب تربوية، نظراً إلى ما تمثله مخاطر اللُّعبة من مخاطر جسيمه قد تعرض حياة الأطفال للخطر.



الإشعار هنا يحمل الكثير من المثيرات البصرية الممتازة اللافتة للانتباه مثل الخلفية الحمراء التي تلفت الانتباه مثل، العنوان ، الصورة الكبيرة للمنتج يساعد المستهلك لمعرفة من كان يملك مثله بالإضافة إلى أن الإشعار سلط الضوء على الخطوات التي يحتاجها المستهلك بمنتهى الوضوح. ولكن يمكن للإشعار القيام بعمل أفضل لوصف الخطر.

– يجب أن يكون هناك منظمة عربية لحماية المستهلك للعب الأطفال على غرار CPSC أو تفوقها للتواصل مع المستهلك العربي، وحمايته، ويكون لها موقع إلكتروني يتضمن معايير لأمان اللُّعبة، وتحذيرات من اللُّعب الخطرة، وطرائق الإبلاغ عنها، وإحصاءات عن الإصابات الناتجة من التواصل مع اللعب.

– يمكن اقتراح إشعار الشكل(16) ليحاول تخطي عيوب الاشعارات التي عرضت سابقاً مثل. الإشعار هنا يحمل الكثير من المثيرات البصرية اللافتة للانتباه مثل الخلفية الحمراء، والعنوان، والصورة الكبيرة لتساعد المستهلك في التعرف على اللُّعبة. بالإضافة إلى أن الإشعار المقترح يسلط الضوء على الخطوات التي يحتاج إليها المستهلك بمنتهى الوضوح. ويحدد جزء الخطر بدائرة حمراء. ويمكن عمل مسابقات بين المصممين لانتقاء أفضل التصميمات الموجهة باللُّغة العربية.

REF

المراجع

- الحسيني، هيثم .(2011). المناهج والمنهجية: مقاربة تحليلية في مناهج البحث العامة . مأخوذ من 2003/9/30 htm.770/http://www.alshirazi.com/world/article/2011 بتاريخ
عبد الواحد ، داليا . (2013). إستقصاء مخاطر لُعب الأطفال والإشعارات المتعلقة بها « دراسة إمبريقية». « تحت النشر»

- علام، صابر . (1989). تصميم وتجريب نموذج تعليمي سقي لكفايات الإحصاء السيكولوجي بالاستعانة بمدخل التقويم محكي المرجع. مجلة العلوم الاجتماعية ،المجلد 19، العدد3، الكويت، ص137-160.

- A parent's guide to imaginative block play: Why blocks are still one of America's favorite toys. www.tctimber.com. 1-800-468-6873
- Ace Toys. (2001). Home page [On-line]. Available: http://www.acetoys.com/
- Action Figure Times. (2001). Home page [On-line]. Available: http://www.aftimes.com/
- Adams, R. J. (1989). Newborns' discrimination among mid- and long-wavelength stimuli. Journal of Experimental Child Psychology, 47, 130-141.
- Almqvist, B. (1994). Educational toys, creative toys. In J. Goldstein (Ed.), Toys, play and child development (pp. 46-66). Cambridge: Cambridge University Press.
- Amazon.Com/Toys-R-Us. (2001). Home page [On-line]. Available: http://www.amazon.com/exec/obidos/tg/browse/-/171280/103-1981190-3906217
- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., Adams, C. (1999). The Use of Computer Games as an Educational Tool: Identification of Appropriate Game Types and Game Elements. British Journal of Educational Technology, 30 (4), 311-321.
- ASTM Subcommittee F15.22 on Toy Safety. (1997). Standard consumer safety
- specification on toy safety: F 963 - 96a. West Conshohocken, PA: American Society for Testing Materials.
- Auerbach, S. (1998). Dr. toy's smart play: How to raise a child with a high play quotient. NY: St. Martin's Press.
- Azoulay, J. (2001). Striking a balance on the toy market see-saw: High tech, low tech, edutainment and licensing. Children's Business, 16 (2), 30-34, 104-107.

- Americn Association for Justice.(2010). Playing with Safety:Dangerous Toys and the Role of America's Civil Justice System.U.S.A. ACJS. Retrieved from . http://www.justice.org/cps/rde/xbcr/justice/PlayingWithSafety.pdf
- AntonucciSTAFF, M. (2007). Mattel toy recall gives arents the jitters. Oakland Tribune. Retrieved from http://search.proquest.com/docview/352196998?accountid=142908
- Arnheim, Rudolf. (1997/1969). Visual thinking. Berkeley: U of California.
- Aucoin, D. (2007, November 23). Tainted toys eep shoppers on lookout. Boston Globe. Retrieved December 21, 2008, from http://www.boston.com/business /articles/2007/11/23/tainted_toys_keep_shoppers_on_lookout/
- Australian Competition & Consumer Commission .(2006). Safe toys for kids. Commonwealth of Australia . Retrieved from http://www.productsafety.gov.au/content/index.phtml/itemId/972370
- Australian Competition & Consumer Commission .(2013). Toys for children up to and including 36 months of age . Commonwealth of Australia . Retrieved from http://www.productsafety.gov.au/content/index.phtml/itemId/974860
- Australian Competition & Consumer Commission.(2010) Product safety: Children's plastic products with more than 1 percent diethylhexyl phthalate (DEHP) A guide to the interim ban. ACCC. Retrieved from www.accc.gov.au
- Australian Competition & Consumer Commission.((2011. Keeping baby safe A guide to infant and nursery products. Commonwealth of Australia Retrieved from http://www.productsafety.gov.au/content/index.phtml/itemId/971502
- Back to basics toys: Games and hobbies (2000). One Memory Lane, Ridgely, MD 21685.
- Bagley, D. & Chaille, C. (1996). Transforming play: An analysis of first-, third-, and fifth-graders play. Journal of Research in Childhood Education, 10 (2), 134-142.
- Bailey, R. (2000). Movement development and the primary school child. In R. Bailey and T. Macfadyen, (Eds.), Teaching physical education, (pp. 5-11). London: Continuum.
- Bartlett, T., Cardinale, D., Gordon, M., Au, A., & McMillen, C. (2000). 2000-2001 Toy industry fact book: Toy manufacturers of America, Inc.
- Botermans, J., Burrett, T., van Delft, P., & van Splunteren, C. (1989). The world of games: Their origins and history, how to play them, and how to make them. New York: Facts on File.
- Bower, B. (1999). Minds on the move: Babies extend their reach into a world of thought and action. Science News, 155 (12), 184-86.
- Brazelton, B. (1994). Touchpoints the essential reference: Your child's emotional and behavioral development, 3rd edition. Reading, MA: Addison Wesley.
- Bronson, M. (1995). The right stuff for children birth to 8. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Brosterman, N. (1997). Inventing kindergarten. New York: Harry N. Abrams.
- Brown, P., Thornton C. & Sutterby, J. A. (2001). Kids getting older younger: The adultification of children's play. The Child's Right to Play, Hofstra University,Hempstead, NY.
- Brownell, C. & Brown, E. (1992). Peers and play in infants and toddlers. In V. Van
- Hasselt and M. Hersen (Eds.) •Handbook of social development: A lifespan perspective. New York: Plenum Press.

- Buchman, D., Funk, J. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. Children Today, 1, 12-15, 31.
- Burroughs, E. & Murray, S. (1992). The influence of play material on discourse during play. Journal of Childhood Communication Disorders, 14 (2), 119-128.
- Byrne, C. (2001). Toy story 2001: The business grows up as the days of logo slapping
- products disappears. The Licensing Book, 18 (4), 37-46.
- Barton, B. F., & Barton, M. S. (1989). Trends in visual representation. In C. H. Sides (Ed.) Technical and Business Communication: Bibliographic Essays for Teachers and Corporate Trainers (pp. 95-135). Urbana: NCTE.
- Baron, R.M.&Kenny,D.A.(1986),The Moderator-Mediator variable distinction in social psychology research: Conceptual,Strategic and Statistical consideration. Journal of personality and social psychology.15.1173-82.
- Bernhardt, S. A. (2003). Improving document review practices in pharmaceutical companies. Journal of Business and Technical Communication, 17(4), 439-473.
- Bernhardt, S. A. (1986). Seeing the text. College Composition and Communication, 37(1), 66-78
- Brumberger, E. R. (2005). Visual rhetoric in the curriculum: Pedagogy for a multimodal workplace. Business Communication Quarterly, 68(3), 318-333.
- British Standards information (BSI).(2006).So you want to design or make a toy.London.BSI education informationfor schools and colleges. Retrieved from http://www. Bsieducation.org.
- Caldera, Y. & Sciaraffa, M. (1998). Parent-toddler play with feminine toys: Are all dolls the same? Sex Roles: A Journal of Research, 39 (9/10), 657-668.
- Campenni, C. E. (1999). Gender stereotyping of children's toys: A comparison of parents and nonparents. Sex Roles: A Journal of Research, 40 (1-2), 121-138.
- Carpenter, C. & Huston-Stein, A. (1980). Activity structure and sex-typed behavior in preschool children. Child Development, 51, 862-872.
- Castle, K. (1985). Toddlers and tools. Childhood Education, 61 (5), 352-355.
- Christensen, K., Stockdale, D. F. (1991). Predictors of toy selection criteria of preschool children's parents. Children's Environments Quarterly, 8 (1), 25-36.
- Clemens, S. G. (1991). Art in the classroom: Making every day special. Young Children, 46 (2), 4-11.
- Collector's Compass (2000). Barbie doll: Your resource for building and caring for a collection. Bothell, WA: Martingale & Co
- Consumers Union (1990). Selling to america's kids: Commercial pressures on kids of the 90's. http://www.consunion.org/other/sellingkids/index.htm
- Cook, A. M. & Cavalier, A. R. (1999). Young children using assistive robotics for discovery and control. Teaching Exceptional Children, 31 (5), 72-78.
- Creative Kidstuff: Whimsical, wonderful, wildly imaginative playthings (2000), (Vol. 6).
- Cross, G. (1997). Kids' stuff: Toys and the changing world of american childhood.
- Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Curtner-Smith, M. (1996). Using games invention with elementary children—teaching for understanding: Tactical approaches to teaching games. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 67 (3), 33-37.
- Campbell, K. S. (1990). Explanations in negative messages: More insights from speech act theory. Journal of Business Communication, 27(4), 357-375.
- Canada, H. (2012). Industry Guide to Health Canada's Safety Requirements for Children's Toys. Canada: Health

Canada. Retrieved from "http://www.healthcanada.gc.ca/cps"

- Cebrzynski, G. (2001). Feds urge tighter safety standards after series of kids-meal toy recalls. Nation's Restaurant News, 35(13), 4-72. Retrieved from http://search.proquest.com/docview/229349069?accountid=142908
- Cohen, J.(1988).Statistical Power Analysis for the Behavioral Science.(2nd).Hillsdale, NJ,Lawrence Evlbaun Associates.
- Consumer Product Safety Commission CPSC.(. (2011).Guidecraft Recalls Twist 'n Sort Toys Due to Choking Hazard. Retrieved from http://www.cpsc.gov/Recalls/2012/Guidecraft-Recalls-Twist-n-Sort-Toys-Due-to-Choking-Hazard/
- Consumer Product Safety Commission,.(2010). Children's Deaths Prompt Recall of Toy Dart Gun Sets Sold Exclusively at Family Dollar Stores. Washington. Office of Information and Public Affairs. Retrieved from https://www.productsafety.gov.au/content/index.phtml/itemId/975035
- Consumer Product Safety Commission CPSC.(2011) . Trampoline Safety . Retrieved from http://www.cpsc.gov/en/Recalls/2009/Aviva-Sports-Recalls-Trampolines-Due-to-Fall-Hazard/
- Consumer Product Safety Commission. (2009). Toy hazard recalls. U.S.A Retrieved January 5, 2009, from .www.cpsc.gov/cpscpub/perel/category/toy.htm1
- Consumer Product Safety Commission CPSC.(2001). Playskool Announce Recall to Replace Certain «Busy School Bus» Toys. Retrieved from http://www.cpsc.gov/en/Recalls/2001/CPSC-Playskool-Announce-Recall-to-Replace-Certain-Busy-School-Bus-Toys/
- (CPSIA).Consumer Product Safety Information Act of 2008, Pub. L. No. 110-314, § 101-108, 122 Stat. 3016 (2008).
- David, C., & Baker, M. A. (1994). Rereading bad news: Compliance-gaining features in management memos. Journal of Business Communication, 31(4), 267-290.
- Darlin, D. (1993). Highbrow hype. Forbes, April 12, 126-127.
- Dell, S. J. & McNerney, P. (1997). Toys for all children: Selecting toys for children with vision or motor challenges. (ED 437751).
- DiGangi, J. (Oct. 1997) Lead and cadmium in vinyl children's products: A greenpeace expose. (ED414034)
- Dodge, D. T. & Heroman, C. (1999). Building your baby's brain: A parent's guide to the first five years = Como estimular el cerebro infantil: Una guia para padres de familia.
- E-toys. (2001). Home page [On-line]. Available: http://www.etoys.com
- Eckler, J. A., & Weininger, O. (1989). Structural parallels between pretend play and narratives. Developmental Psychology, 25, 736-743.
- Entertainment Software Rating Board. (2001). ESRB video and computer game ratings.
- Entertainment Software Rating Board website. http://www.esrb.org/.
- Felici, J. (2003). The complete manual of typography: A guide to setting perfect type. Berkeley, CA: Adobe/Peachpit.
- Fisher-Price. (2008). Safety recall: Fischer-Price learning pots and pans. Toys R Us Retrieved November 1, 2008, from http://www4.toysrus.com/safety/78179.cfm
- Fallon, M.A., Harris, M.B. (1989). Factors influencing the selection of toys for handicapped and normally developing preschool children. Journal of Genetic Psychology, 150 (2), 125-134.
- FAO Schwartz . (2001). Home page. [On-line]. Available http://www.fao.com/FAOWeb/Ecomm/

- Federman, A. N. & Edwards, S. (1997). Interactive, collaborative science via the 'net: Live from the hubble space telescope. T.H.E. Journal, 24 (10), 20-22.
- Fennick, J. (1999). The collectible barbie doll: An illustrated guide to her dreamy world.Philadelphia: Courage Books.
- Fischman, M. G., Moore, J. B., Steele, K. H. (1992). Children's one-hand catching as a function of age, gender, and ball location. Research Quarterly for Exercise and Sport, 63 (4):349-355.
- Fisher-Price Manufacturers (2001). Home page [On-line]. Available: http://www.fisherprice. com/us/
- Fisher-Thompson, D. (1993). Adult toy purchases for children: Factors affecting sextyped toy selection. Journal of Applied Developmental Psychology, 14 (3), 385- 406.
- Fisher-Thompson, D., Sausa, A., & Wright, T. F. (1995). Toy selection for children: Personality and toy request influences. Sex Roles, 33 (3-4), 239-255.
- Fleishman (1964). The structure and measurement of physical fitness. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Fleming, D. (1997). Powerplay: Toys as popular culture. Manchester, England: Manchester University Press.
- Frost, J., Wortham, S. & Reifel, S. (2001). Play and child development. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Frost, R. (2000). Building robots brick by brick. The Times Educational Supplement,
- . 4363, p. 25.
- Funk, J. (1993). Reevaluating the impact of video games. Clinical Pediatrics, 32 (2), 86- 90.
- Funk, J., & Buchman, D. (1996). Violent video and computer games and adolescent selfconcept. Journal of Communication, 46 (2), 19-32.
- Gerristen, M., Van Meurs F., & Diepstraten, W. (2001). Consumers' views on text characteristics of product recall notices. Document Design, 2(3), 258-271.
- Gelman, Jon L. 2011. 10 Worst Toys for 2011. [Online] U.S. Consumer Product Safety Commission, november 22, 2011. [Cited: Aug. 18, 2013.] W.A.T.C.H. Retrieved from http://workers- compensation. blogspot.com/search/label/U.S.%20Consumer%20Product%20Safety%20Commission.
- Graham, M. B., & David, C. (1996). Power and politeness: Administrative writing in an 'organizational anarchy.' Journal of Business and Technical Communication, 10(1), 5-27.
- Gurau, C. & Serban, A. (2005). The anatomy of the product recall message: The structure and function of product recall messages published in the UK press. Journal of Management Communication, 9(4), 326-338.
- Grabill, J. T., & Simmons, W. M. (1998). Toward a critical rhetoric of risk communication: Producing citizens and the role of technical communicators. Technical Communication Quarterly, 7(4), 415-441.
- Gabbard, C. (1998). Windows of opportunity for early brain and motor development.
- Journal of Physical Education, Recreation, and Dance, 69 (8), p. 54-55.
- Gallahue, D. (1989). Understanding motor development: Infants, toddlers, adolescents, 2nd edition. Indianapolis, IN: Benchmark Press.
- Gelber, S. (1999). Hobbies : Leisure and the culture of work in America. New York: Columbia University Press.

- Geraci, J. (2001). How children are spending their money and time. Paper presented at the American International Toy Fair, New York.
- Get Real Girl. (2001). Home page [On-line]. Available: http://www.getrealgirl.com/
- Ginc, A., Mistry, J., Mosier, C. (2000). Cultural variations in the play of toddlers. International Journal of Behavioral Development, 24 (3), 321-329.
- Gockel, S. (2000). Intro to licensing. International Licensing Manufacturers' Association. http://www.licensing.org/intro/frameset.html
- Goldsmith, Jill. (2000). The licensing game: It's not child's play, Variety, 379 (4), 3.
- Greene, P. J. (2000). LEGO mindstorms: Software review. Learning and Leading with Technology, 27 (8), 56-8.
- Greenfield, P., Yut, E., Chung, M., Land, D., Kreider, H., Pantoja, M., Horsley, K. (1990). The program length commercial: A study of the effects of television toy tie-ins on imaginative play. Psychology of Marketing, 7 (4), 237-255.
- Guzman, R. (2000). Play time!: Stores deliver hot toys for christmas. San Antonio Express News, Nov. 10, S. A. Life. 1F, 12F.
- Hagge, J., & Kostelnick, C. (1989). Linguistic politeness in professional prose: A discourse analysis of auditor's suggestions letters, with implications for business communication pedagogy. Written Communication, 6, 312-339.
- Hitchcock, L., & Mierzwinski, E. (2008). Trouble in toyland: The 23rd annual toy safety survey. (U.S. Public Interest Research Group). Washington, DC.
- Hasbro Manufacturers. (2001). Home page [On-line]. Available:http://www.hasbro.com/splash.html
- Hays, C. (1999). The road to toyland is paved with chips. New York Times, Feb. 17, Business/Finance. C1-C12.
- Healy, J. (1994). Your child's growing mind. New York: Doubleday.
- Height, W. L., & Miller, P. J. (1993). Pretending at home: Early development in a sociocultural context. Albany: State University of New York Press.
- Hirsch, E. (Ed.) (1996). The block book 3rd edition. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Hoffman, D. (1996). Kid stuff: Great toys from our childhood. San Francisco: Chronicle Books.
- Howes, C. (1985). Sharing fantasy: Social pretend play in toddlers. Child Development,
- 56, 1253-1258.
- Howes, C., Unger, O., Seidner, L. B. (1989). Social pretend play in toddlers: Parallels
- with social play and solitary pretend. Child Development, 60, 77-84.
- Humphrey's Corner. (2001). Licensing Today Worldwide, 8 (3), 18-19.
- Humphry, R., Jewell, K., Rosenberger, R. C. (1995). Development of in-hand manipulation and relationship with activities. American Journal of Occupational
  Therapy, 49 (8),763-771.
- International Council of Toy Industries ICTI .(2000) Toy Safety Standards Around the World: MERCOSUR Resolution N 23/04 - | Technical Standard on Toy Safety: Brazil ,, Retrieved from ttp://www.toy-icti.org/info/toysafetystandards.html
- Levin J.(2013). Trouble In Toyland : The 28th Annual Survey of Toy Safety. Health Advocate with U.S.

PIRG Education Fund.

- Jacob, S. (1991). Your baby's mind. Holbrook, MA: Bob Adams, Inc.
- Jacobson, J. L. (1981). The role of inanimate objects in early peer interaction. Child Development, 52, 618-626.
- Jeffree, D. M. & McConkey, R. (1976). An observation scheme for recording children's imaginative doll play. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 17, 189-197.
- Jukes, J. A. (1991). Children and aggressive toys: Empirical studies of toy preference.London: National Toy Council and British Toy and Hobby Association.
- Johnson-Sheehan, R. (2010). Technical communication today. (3rd ed.) New York:Pearson/Longman.
- Johnson, R. R. (1998). When all else fails, use the instructions: Local knowledge, negotiation, and the construction of user-centered computer documentation. In T. Peeples (Ed.), Professional writing and rhetoric: Readings from the field (pp 287-316).New York: Longman.
- Kasperson, R. E., & Kasperson, J. X. (2005). "Considerations and principles for risk communication for industrial accidents." In. J. X Kasperson & R. E. Kasperson (Eds.), The social contours of risk: Publics, risk communication, and the social amplification of risk, Volume 1. (pp. 68-94). London: Earthscan.
- Kasperson, R. E., Golding, D., & Tuler, S. (2005). "Social distrust as a factor in siting hazardous facilities and communicating risks." In. J. X. Kasperson & R. E. Kasperson (Eds.), The social contours of risk: Publics, risk communication, and the social amplification of risk, Volume 1. (pp. 29-50). London: Earthscan.
- Kienzler, D. S. (1997). Visual ethics. Journal of Business Communication, 34(2), 171-187.
- Kids II Incorporated. (2008). Kids II recalls infant rattles due to choking hazard. U.S. Consumer Product Safety Commission. Retrieved September 3, 2008, from http://www.cpsc.gov/cpscpub/prerel/prhtml08/08343.html
- Kimball, M. A., & Hawkins, A. R. (2008). Document design: A guide for technical communicators. Boston: Bedford/St. Martin's.
- Kostelnick, C. (1998). A systematic approach to visual language in business communication. Journal of Business Communication, 25(3), 29-48.
- Kostelnick, C., & Roberts, D. (1998). Designing visual language: Strategies for professional communicators. Boston: Allyn & Bacon.
- Kostelnick, C. (1996). Supra-textual design: The visual rhetoric of whole documents. Technical Communication Quarterly, 5(1), 18-36.
- Kauffman, G. B. & Mayo, I. (1998). The thermobile: A nitinol-based scientific toy. Journal of Chemical Education, 75 (3), 313-14.
- Kelly, K. (2000). False promise: Parking your child in front of the computer may seem like a good idea, but think again. U.S. News and World Report, Sept, 25, 48-55.
- Kelly-Byrne, D. (1989). A child's play life: An ethnographic study. NY: Teachers College Press.
- Klein, A. (1993). Classic toys for today's kids. Better Homes and Gardens: A Guide to Children's Products, Special Edition, 68-69.
- Kline, S. (1993). Out of the garden: Toys, tv, and children's culture in the age of marketing. London: Verso.
- Kolbe, U. (1997). Clay and children: More than making pots. Springfield, VA: ERIC Document Reproduction Service No. ED414041.

- Koster, J. B. (1999). Clay for little fingers. Young Children, 54 (2), 18-22.
- Kurnit, P. (2001). Kids, toys, time and money. Paper presented at the Toy Fair, New York.
- Kuznets, L. (1999). Taking over the doll house: Domestic desire and nostalgia in toy narratives. In B. Clark & M. Higonnet (Eds.), Girls, Boys, Books, Toys (pp. 142-153). Baltimore: Johns Hopkins Press.
- Labbo, L. D. (1996). A semiotic analysis of young children's symbol making in a classroom computer center. Reading Research Quarterly, 31 (4), 356-385.
- Lade, D. C. (2008, Nov 26). Playing with fire toy safety reports names six playthings harmful to children. South Florida Sun - Sentinel, Retrieved from http://search.proquest.com/docview/387600783?accountid=142908
- Langendorfer, S. & Bruya, L. (1995). Aquatic readiness: Developing water competence in young children. Chamaign, IL: Human Kinetics.
- Le Normand, M. T. (1986). A developmental exploration of language used to accompany symbolic play in young, normal children (2-4 years old). Child: Care, Health, and Development, 12, 121-134.
- Levy, R., & Weingartner, R. (1990). Inside santa's workshop. New York: Henry Holt and Company.
- Liebeck, L. (2001). Techucational toys gain momentum. License: The idea marketplace for the licensing industry, 4 (1), 78-79.
- Lindfors, J. (1999). Children's inquiry: Using language to make sense of the world. New York: Teachers College Press.
- Logsdon, B., Alleman, L., Straits, S., Belka, D., & Clark, D. (1997). Physical education unit plans for preschool-kindergarten. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Lyytinen, P. (1991). Developmental trends in children's pretend play. Child: Care, Health, and Development, 17, 9-25.
- MacNaughton, G. (1996). Is Barbie to blame?: Reconsidering how children learn gender. Australian Journal of Early Childhood, 21 (4), 18-24.
- Magic cabin dolls: Childhood's purest treasures, holiday (2000). 1950 Waldorf NW, Grand Rapids, MI 49550.
- Maldonado, N. (1996). Puzzles: A pathetically neglected, commonly available resource. Young Children, 51 (4), 4-10.
- Malone, T. (1983). Guidelines for designing educational computer programs. Childhood Education, 59 (4), 241-247.
- Martin, F., Mikhak, B., Resnick, M., Silverman, B. & Berg, R. (2000). To mindstorms and beyond: Evolution of a construction kit for magical machines. In A. Druin and J. Hendler, (Eds.), Robots: Exploring new technologies for learning for kids. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Martin, S., Brady, M. & Williams, R. (1991). Effects of toys on the social behavior of
- preschool children in integrated and nonintegrated groups: Investigation of a setting event. Journal of Early Intervention, 15 (2), 153-161.
- May, W. T. (1987). Student response to media: Implications for elementary art curriculum. Studies in Art Education, 28 (2), 105-117.
- Mayer, C. E. (2001). Panel deems vinyl toys safe. The Washington Post. Washington D. C.: 2.
- McCarty, M. E. & Ashmead, D. H. (1999). Visual control of reaching and grasping in infants.

Developmental Psychology, 35 (3), 620-31.

- McClary, A. (1997). Toys with nine lives: A social history of American toys. North Haven, CN: Linnet Books.
- Merriam-Webster Collegiate Dictionary. (2001). Merriam-Webster website. http://www.m-w.com/home.htm.
- Miglino, O., Lund, H. H., & Cardaci, M.. (1999). Robotics as an educational tool. Journal of Interactive Learning Research, 10 (1), 25-47.
- Miller, S. E. (1999). Balloons, blankets, and balls: Gross-motor activities to use indoors. Young Children, 54 (5), 58-63.
- Montano, D. R. (1996). Keyboards as a pathway to the standards. Teaching Music, 3 (6), 38-39.
- Montopoli, L. (1999). Building minds by block building. ERIC Document Reproduction Service No. ED431528.
- Morrison, G. (2000). Early childhood education today, 8th edition. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Muehling, D., Carlson, L. & Laczniak, R. (1992). Parental perceptions of toy-based programs: An exploratory analysis. Journal of Public Policy and Marketing, 11 (1), 63-71.
- Mueller, E., & Brenner, J. (1977). The origins of social skills and interaction among playgroup toddlers. Child Development, 48, 854-861.
- Nelson-Rowe, S. (1994). Ritual, magic, and educational toys: Symbolic aspects of toy selection. In J. Best (Ed.), Troubling children: Studies of children and social problems (pp. 117-131). New York: Walter de Gruyter.
- Nichols, B. (1986). Moving and learning: The elementary school physical education experience. St. Louis, MO: Times Mirror/Mosby College Publishing.
- Oltman, D. L. (1990). Pennsylvania Classroom Guide to Safety in the Visual Arts. Harrisburg, PA, Pennsylvania State Department of Education.
- . Opie, I. (1993). The people in the playground. Oxford: Oxford University Press Oppenheim, J. (1993). The best toys, books and videos for kids. New York:
  Harper Collins.
- Mega Brands. (2008). Mega brands recalls magtastik and magnetix jr. pre-school magnetic toys; ingested magnets pose aspiration and intestinal hazards. U.S. Consumer Product Safety Commission. Retrieved November 20, 2008, from\ http://www.cpsc.gov/cpscpub/prerel/prhtml08/08223.html
- McKinley K..(2010). Our kids, our future :Prime motivations for developing standards . V1. N3. The magazine of the InternationalOrganization for Standardization . Retrieved from www.iso.org/isofocus
- Miller, C. R. (2003). The presumptions of expertise: The role of ethos in risk analysis. Configurations, 11, 163-202.
- Mirel, B. (1994). Debating nuclear energy: Theories of risk and purposes of communication. Technical Communication Quarterly. 3, 41-65.
- Patel, A., & Reinsch, L. (2003). Companies can apologize: corporate apologies and legal liability. Business Communication Quarterly, 66(1), 9-25.
- Powell, D. (1996). An introduction to risk communication and the perception of risk.Food Safety Network Retrieved August 2005, from http://www.foodsafetynetwork.ca/risk/risk-review/risk-review.htm.

- Paley, V. (1981). Wally's stories. Boston, MA: Harvard University Press.
- Perzov, A., Kozminsky, E. (1989). The effect of computer game practice on the development of visual perception skills in kindergarten children. Computers in the Schools, 6 (3- 4), 113-122.
- Phelps, P. & Hanline, M. F. (1999). Let's play blocks!: Creating effective learning experiences for young children. Teaching Exceptional Children, 32 (2), 62-7.
- Piaget, J. (1962). Play, dreams, and imagination in childhood. New York: Norton.
- Pica, R. (1995). Experiences in movement with music, activities and theory. Albany, NY: Delmar Publishers, Inc.
- Perfectly Safe Product Catalog: Fall (2000). North Canton, OH: Perfectly Safe.
- Perzov, A.; Kozminsky, E. (1989). The effect of computer games practice on the development of visual perception skills in kindergarten children. Computers in the Schools, 6 (3- 4), 113-122.
- Pratt, M. W. (1999). The importance of infant/toddler interactions. Young Children, 54 (4), 26-29.
- Qualley, C. A. (1986). Safety in the artroom. Worcester, MA: Davis Publications, Inc.
- Quay, L. C., Weaver, J. H., Neel, J. H. (1986). The effects of play materials on positive and negative social behaviors in preschool boys and girls. Child Study Journal, 16 (1), 67-76.
- RC2 Corporation. (2007). Safety recall: Excess levels of lead. Toys R Us—Canada.Retrieved November 1, 2008, from http://www.toysruscanada.ca/eng/thomas.jpg
- Rooney, B. (2007, October 12). Mattel's recall rebound. CNN Money. Retrieved February 2, 2009, from http://money.cnn.com/2007/10/12/markets/spotlight_mat/index.htm
- Raag, T., & Rackliff, C. L. (1998). Preschoolers' awareness of social expectations of gender: Relationships to toy choices. Sex Roles, 38 (9-10), 685-700.
- Radio flyer product catalog (2001). Chicago, IL: Radio Flyer.
- Ramey, C. T., & Ramey, S. L. (1999). Right from birth: Building your child's foundation for life. Birth to 18 Months. Goddard Parenting Guides. New York: Goddard Press.
- Randel, J. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. Simulation & Gaming, 23 (3), 261-276.
- Reifel, S. (1984). Symbolic representation at two ages: Block buildings of a story. Discourse Processes, 7, 11-20.
- Reifel, S., & Greenfield, P. M. (1983). Part-whole relations: Some structural features of
- children's representational block play. Child Care Quarterly, 12 (1), 144-150.
- Reifel, S., & Yeatman, J. (1991). Action, talk, and thought in block play. In B. Scales, M. Almy, A. Nicolopoulou, and S. Ervin-Tripp (Eds.), Play and the social context of development in early care and education (pp. 156-172). New York: Teachers College, Columbia University.
- Resnick, M., Eisenberg, M., Berg, R. & Martin, F. (1999). Learning with digital manipulatives: A new generation of Froebel gifts for exploring "advanced" mathematical and scientific concepts. Proposal to the National Science Foundation, May.
- Robinson, C. & Jackson, R. (1987). The effects of varying toy detail within a prototypical play object on the solitary pretend play of preschool children. Journal of Applied Developmental Psychology, 8, 209-220.
- Rosenberg, J. (2001). Brand loyalty begins early. Advertising Age, 72 (7), s2.

- Rost, D. & Hanses, P. (1994). The possession and use of toys in elementary-school boys and girls: Does giftedness make a difference? Educational Psychology, 14 (2), 181-194.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). Play. In P. H. Mussen & E. M. Hetherington (Eds.), Handbook of child psychology (Vol. 4), (pp. 693-774). New York: Wiley.
- Schriver, K. A. (1997). Dynamics of document design. New York: Wiley.
- Schryer, C. F. (2000). Walking a fine line: Writing negative letters in an insurance company. Journal of Business and Technical Communication, 14 (4), 445-497.
- Scott, A., Dansey, R., & Hamill, J. (2011). Dangerous toys. ANZ Journal Of Surgery, 81(3), 172-175. doi:10.1111/j.1445-2197.2010.05484.x
- St. joseph»s children»s hospital offers toy safety tips for the holiday season.(2012, Dec 13). PR Newswire, Retrieved from
  http://search.proquest.com/docview/1237829951?accountid=142908
- Samuels, G. (1996). Mystique marketing. Forbes, October 21, 276-277.
- Sanders, S. (1992). Designing preschool movement programs. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers.
- Schmuckler, E. (1995). Toys & TV: An incestuous connection? Brandweek, 36, 36-37.
- Seiter, E. (1993). Sold separately: Children and parents in consumer culture. Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Seefeldt, C. (1999). Art for young children. Springfield, VA: ERIC Document Reproduction Service No. ED436459.
- Seiter, E. (1993). Sold separately: Children and parents in consumer culture. Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Sheff, D. (1993). Game over: How nintendo zapped an american industry, captured your dollars, and enslaved your children. New York: Random House.
- Shelov, S.P. & Hannemann, R.E., Eds. (1994). Caring for Your Baby and Young Child: Birth to Age 5. New York: Bantam Books.
- Shopping Excite. (2001). Home page [On-line]. Available:http://shopping.excite.com/toys_and_games/
- Silberg, J. (1996). More games to play with toddlers. Beltsville, Maryland: Gryphon House.
- Sinker, M. (1986). Toys for growing: A guide to toys that develop skills. Chicago: Year
- Book Medical Publishers.
- Smart Tech Toys. (2001). Home page [On-line]. Available: http://smarttechtoys.com/
- Smith, N. R., Fucigna, C., Kennedy, M., Lord, L. (1993). Experience and art: Teaching children to paint. New York: Teachers College Press.
- Spodek, B., Saracho, O. N., Davis, M. D. (1987). Foundations of early childhood education. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall.
- Stinson, S. C. (1979). Chemistry sets face uncertain future. Chemical and Engineering News, 57 (50), 40-48.
- Stringer, R., Labounskia, I., Santillo, D., Johnston, P., Siddorn, J., Stephenson, A. (1997).
- Determination of the composition and quantity of phthalate ester additives in pvc children's toys.
- Sutterby, J. (2001). The rhetorics of toys. Austin: Unpublished presentation.

- Timothy P.(Ed). (2002). Age determination guidelines:Relating Children's Ages To Toy Characteristics and Play Behavior. U.S. CPSC. Retrieved from .https://www.cpsc.gov/businfo/adg.pdf
- Toth, C. (2009). Child›s play: Investigating the genre of toy safety recall notices. Iowa State University). ProQuest Dissertations and Theses, , 180. Retrieved from http://search.proquest.com/docview/304906981?accountid=142908
- Toy guidelines - safety is not child›s play.(2008, Nov 24). Irish Examiner, Retrieved from http://search.proquest.com/docview/758904955?accountid=142908
- Toy safety standard: Strategic outreach and education plan(2011). Lanham, United States, Lanham: Federal Information & News Dispatch, Inc. Retrieved from http://search.proquest.com/docview/887668390?accountid=142908
- Taylor, S. I. (1997). Toy safety and selection. Early Childhood Education Journal, 24 (4), 235-38.
- Teachers Resisting Unhealthy Children's Environments. (2001). Media violence and children: A call to action! West Somerville, MA, Teachers Resisting Unhealthy Children's Environments.
- Teare, S. W. (1998). The telescopes in education program at mount wilson. Mercury, 27 (3), 22-25.
- Todé, C. (2001). Evolution of tweens' tastes keeps retailers on their toes. Advertising Age, 72 (7), s6.
- Tosa, M. (1997). Barbie: Four decades of fashion, fantasy and fun. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Toy saftey shopping tips (2001). [Web Document]. Consumer Product Safety Commission.
- Toys to grow on (toy catalog)(2000), (Vol. 4). PO Box 17, Long Beach, CA, 90801. Toy play in infancy and early childhood: Normal development and special considerations for children with disabilities. ERIC Document Reproduction Service No. ED386900.
- Tracy,D. (1987). Toys, spatial ability, and science and mathematics achievement: Are they related? Sex roles, 17 (3/4), 115-138.
- Trawick-Smith, J. (1990). The effects of realistic versus non-realistic play materials on young children's symbolic transformation of objects. Journal of Research in Childhood Education, 5 (1), 27-36.
- Trawick-Smith, J. (1993). Effects of realistic, non-realistic, and mixed realism play environments on young children's symbolization, social interaction, and language. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Atlanta.
- Troll learn and play: Early holiday (2000). 1950 Waldorf NW, Grand Rapids, MI 49550.
- Troster, H. & Brambring, M. (1994). The play behavior and play materials of blind and sighted infants and preschoolers. Journal of Visual Impairment & Blindness, 88 (5), 421-32.
- Tsui, B. (2001). Toymakers are geared up to showcase tween tech. Advertising Age, 72 (7), s8.
- Tunnicliffe, S. D., & Reiss, M. J. What sense do children make of three-dimensional lifesized «Representations» of animals? ED433213. EDRS Availability: Microfiche [$1.42 card(s)], Paper.
- Tunnicliffe, S. D. (1999). It's the way you tell it! What conversations of elementary school groups tell us about the effectiveness of animatronic animal exhibits. Journal of Elementary Science Education, 11 (1), 23-37.
- Upitis, R. (1992). Technology and music - An intertwining dance. Computers and Education, 18 (1-3): 243-250.
- Vaughter, R., Devyani, S., Vozzola, E. (1994). Sex similarities and differences in types of

- play in games and sports. Psychology of Women Quarterly, 18, 85-104.
- Van Waes, L., & Van Wijk, C. (2001). The influence of politeness on the perception of product recall notices. Document Design, 2(3), 272- 279
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological
- processes. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wagner, S. P. (1999). Robotics and children: Science achievement and problem-solving.Information Technology in Childhood Education Annual, 101-45.
- Waldrop, C. S. and Scarborough, A. M. (1990). Ideas: Crayons and markers. Dimensions,18 (4): 15-18.
- Walsh, M. (1995). Plush endeavors: An analysis of the soft-toy industry. Business History Review, 66, 637-670.
- Ward, C., D. (1990). Computers in preschools: Possibilities at their fingertips.Dimensions, 18 (4), 7-9.
- Warner, L. (1990). Basic musical concepts for preschoolers. Dimensions, 18 (4), 13-14.
- Weikart, P. S. (1998). Facing the challenge of motor development. Child Care Information Exchange, 121, 60-2.
- Weintraub, R. (2000). Trouble in toyland: The 2000 PIRG survey of dangerous toys, National Association for State Public Interest Research Groups.
- Weiss, K. (1997). Let's build! Scholastic Early Childhood Today, 12, 30-2.
- Wellner, A. (1997). Americans at play: Demographics of outdoor recreation and travel. Ithaca: NY: New Strategist Publications.
- Wetton, P. (1997). Physical education in the early years. London: Routledge.
- White, D. (2000). PG-13 movies in the late-Bond era. The Washington Post. Washington D.C.: C4.
- Williams, R. C. (1988). Ideas: Using musical instruments. Dimensions, 17, 15-18.
- (WATCH) World Against Toys Causing Harm.(2012). 10 Worst Toys for 2011.] U.S. Consumer Product Safety Commission. Retrieved from http://workers-compensation.blogspot.com/search/label/U.S.%20 Consumer%20Product%20Safety%20Commission
- Zany Brainy: Holiday gift guide (2000). 2520 Renaissance Blvd., King of Prussia, PA 19406.
- Zelazo, P. R. (1998). McGraw and the development of unaided walking. Developmental Review, 18 (4), 449-71.
- Zelanski, P., & Fisher, M. P. (2006). Color. (5th ed.). Upper Saddle River, NJ:Pearson/Prentice Hall.
- Zwillich, Todd. (1999). Tally of the dolls. Family Practice News, 29, 59

End Notes

- Kids in Danger, February 2008. The Year of the Recall http://www.kidsindanger.org/ docs/reports/2008_year_of_the_recall. pdf. Accessed November 9 2011.
- CPSC Recalls. http://www.cpsc.gov/en/ Recalls/
- Levin, Jenny. Celebrating the mandatory toy safety standard-an important provision of the Consumer Product Safety Improvement Act. Aug. 7, 2013. www.uspirg.org
- Dini El Boghdady, The Washington Post, "CPSC database faces first legal challenge", October 18th 2011. http:// www.washingtonpost.com/business/ economy/cpsc-database-faces-first-legal-challenge/2011/10/18/gIQAtpKivL_story. html. Accessed October 18 2011.
- News release," Federal judge lets company stay anonymous in suit over CPSC complaint data,"

October, 23, 2012 on the Consumer Reports magazine website. See http://news.consumerreports.org/safety/2012/10/federal-judge-lets-company-stay-anonymous-in-suit-over-cpsc-complaint-data.html

- Brian Wolfman, "More on "Company Doe" suit in Fourth Circuit," blog post of 11 November 2013 available at http://pubcit. typepad.com/clpblog/2013/11/more-on-company-doe-suit-in-fourth-circuit.html (last visited 12 November 2013)
- Guney, Mert & Zagury, Gerald. Contamination by Ten Harmful Elements in Toys and Children's Jewelry Bought on the North American Market. Environmental Science & Technology. 2013, 47, 5921-5930.
- Centers for Disease Control and Prevention, February 2011. National Report on Human Exposure to Environmental Chemicals, http://www. cdc.gov/exposurereport/. Accessed on October 19 2011.
- Environmental Protection Agency, http:// www.epa.gov/lead/pubs/learn-about-lead. html#exposed, accessed 26 June 2012.
- Low Level Lead Exposure Harms Children: A Renewed Call for Primary Prevention Report of the Advisory Committee on Childhood Lead Poisoning Prevention of the Centers for Disease Control and Prevention. January 4, 2012. http://www.cdc.gov/nceh/lead/acclpp/ final_document_030712.pdf
- Centers for Disease Control, CDC's Lead Poisoning Prevention Program, downloaded from www.cdc.gov/nceh/ lead/factsheets/leadfcts.htm, 23 August 2005.
- Centers for Disease Control, "Blood Lead Levels—United States, 1999-2002, Morbidity and Mortality Weekly Report, 27 May 2005.
- Environmental Protection Agency, http:// www.epa.gov/lead/pubs/learn-about-lead. html#exposed, accessed 26 June 2012.
- Centers for Disease Control, http://www. cdc.gov/nceh/lead/, accessed 26 June 2012. 15 15 U.S.C. 1261(f)(1)
- Guney, Mert & Zagury, Gerald. Contamination by Ten Harmful Elements in Toys and Children's Jewelry Bought on the North American Market. Environmental Science & Technology. 2013, 47, 5921-5930.
- Dana Best, September 20 2007. American Academy of Pediatrics, Protecting Children From Lead Paint Imports, http://www.aap.org/advocacy/washing/ Testimonies-Statements-Petitions/09-20- 07-Lead-Tainted-Imports-Testimony.pdf . Accessed October 24 2011.
- US EPA. Toxic Transfers Website. http:// www.epa.gov/ttnatw01/hlthef/cadmium. html. Accessed November 5 2011
- Clarke, Emily. Why Do Toys Contain Toxic Cadmium? EWG Enviro Blog. Aug 5, 2010. http://www.ecy.wa.gov/programs/ swfa/cspa/chcc.html
- Clarke, Emily. Why Do Toys Contain Toxic Cadmium? EWG Enviro Blog. Aug 5, 2010.
- Center for Environmental Health. September 6 2011. Settlement Ends Health Threat-from Cadmium Tainted Jewelry. Accessed November 1 2011.
- Rationale for Reporting List of Chemicals of High Concern to Children Prepared by the Washington State Department of Health for the Children's Safe Product Act – 4/18/2011
- Phthalate Esters Panel of the American Chemistry Council, "What are Phthalates", April

2004, www.phthalates.org. Accessed October 24 2011.

- Shanna H. Swan et al, "Decrease in anogenital distance among male infants with prenatal phthalate exposure," Environmental Health Perspectives 113: 1056-1061, August 2005; LE Gray et al, "Prenatal Exposure to the Phthalates DEHP, BBP, and DINP, but not DEP, DMP, or DOTP, Alters Sexual Differentiation of the Male Rat," Toxicological Science 58: 350-365, December 2000; Vickie Wilson et al, "Phthalate Ester-Induced Gubernacular Lesions are Associated with Reduced Insl3 Gene Expression in the Fetal Rat Testis," Toxicology Letters 146: 207-215, 2 February 2004; JS Fisher et al, "Human 'Testicular Dysgenesis Syndrome': A Possible Model Using in-utero Exposure of the Rat to Dibutyl Phthalate," Human Reproduction 18: 1383-1394, 2003.
- G Latini et al. 2003. In-Utero Exposure to Di-(2-ethylhexyl)- phthalate and Human Pregnancy Duration, Environmental Health Perspectives 111:1783-1785.
- Colon, D Caro, CJ Bourdony and O Rosario. 2000. Identification of Phthalate Esters in the serum of Young Puerto Rican Girls with Premature Breast Development" Environmental Health Perspectives 108: 895-9000. Accessed November 10 2011.
- See this CPSC summary page for descriptions of these phthalates,http://www.cpsc.gov/info/toysafety/phthalates.html
- Lisa Stiffler, March 16 2008. Seattle Pi, Toy-safety measure may trigger a lawsuit. http://www.seattlepi.com/local/article/Toy-safety-measure-may-trigger-a-lawsuit-1267348.php. Accessed November 10 2011. http://pulse.seattlechildrens.org/magnets-pose-an-increasing-risk-to-children/
- Trouble in Toyland 2007 U.S. PIRG
- Saferproducts.gov
- Magnet Rulemaking: How You Can Be Involved. By CPSC Blogger on August 27, 2012
- Stout, Hilary. Buckyball Recall Stirs a Wider Legal Campaign. The New York Times. Oct. 31, 2013.
- CPSC Recall Database.
- Staff responses to Questions about the Notice of Proposed Rulemaking for Harzardous Magnet Sets. CPSC document.
- Toy Injury Statistics. CPSC Injury Statistics. http://www.cpsc.gov
- 6 CFR 1501.2(b)
- 16 CFR 1501.2(a)
- 16 CFR 1501.3
- 16 CFR 1501.4(b)(2)
- 16 CFR 1500.19
- 16 CFR 1500.18(a)(17)
- 16 CFR 1500.18(a)(17)
- 16 CFR 1500.19(b)(3)
- 16 CFR 1500.19(a)(2)
- 16 CFR 1500.19(a)(8)
- See Dangerous Decibels. A Project of Oregon Hearing Research Center at the Oregon Health & Science University, http://www.dangerousdecibels.org/education/information-center/noise-induced- hearing-loss/ National Institute on Deafness and Other Communication Disorders, National Institutes of Health, "Noise Induced Hearing Loss, http://www.nidcd.nih.gov/health/hearing/pages/noise.aspx

- Karen A. Bilich, "Protect Your Child's Hearing," American Baby, August 9, 2001.
- Niskar et al.1998. Prevalence of Hearing Loss Among children 6 to 19 years of age:The Third National Health and Nutrition Examination Survey, JAMA 1998; 279: 1071-1075.
- See Dangerous Decibels. A Project of Oregon Hearing Research Center at the Oregon Health & Science University, http://www.dangerousdecibels.org/education/information-center/noise-induced-hearing-loss/ also see the National Institute on Deafness and Other Communication Disorders, National Institutes of Health, Noise Induced Hearing Loss, http://www.nidcd.nih.gov/health/hearing/pages/noise.aspx
- OSHA Noise Exposure Standard, 39 FR 23502 (as amended) section 19010.95
- See Dangerous Decibels. A Project of Oregon Hearing Research Center at the Oregon Health & Science University, http://www.dangerousdecibels.org/education/information-center/noise-induced-hearing-loss/ also see the National Institute on Deafness and Other Communication Disorders, National Institutes of Health, "Noise-Induced Hearing Loss,http://www.nidcd.nih.gov/health/hearing/pages/noise.aspx
- See Dangerous Decibels. A Project of Oregon Hearing Research Center at the Oregon Health & Science University, http://www.dangerousdecibels.org/education/information-center/noise-induced- hearing-loss/
- CPSC News Release, Fred Meyer Recalls "Chicken Dance" Easter Chicks Due to Hearing Damage Hazard," 30 May 2013.
- ASTM F963, Section 4.5 and Annex A5.5 (Acoustics).
- Analysis based on a conversation with Rachel Weintraub, Assistant General Counsel at the Consumer Federation of America, October 29, 2003. Ms. Weintraub sat on the ASTM committee drafting the new acoustics standard.
- CPSC. Guidelines for Drawstrings on Children's Upper Outerwear, http://www.cpsc.gov/CPSCPUB/PUBS/208.pdf. Accessed November 10 2011.
- CPSC, May 19 2006. Letter to Manufacturers, Importers and Retailers of Children's Upper Outerwear, http://www.cpsc.gov/BUSINFO/Drawstring.pdf. Accessed November 10 2011.
- ASTM F1816-97, "Standard Safety Specification for Drawstrings on Children's Upper Outerwear."
- CPSC, Guidelines for Drawstrings on Children's Upper Outerwear, http://www.cpsc.gov/CPSCPUB/PUBS/208.pdf. Accessed November 10 2011.
- A technical description of EPA Test Method 6020 is available at U.S. EPA, "Inductively Coupled Plasma-Mass Spectrometry,"http://www.epa.gov/osw/hazard/testmethods/sw846/pdfs/6800.pdf

1

ملحق 1

استطلاع عن اللُّعب الخطرة والإشعارات المتعلقة بها

السلام عليكم ورحمة الله:

عزيزتي المشاركة:.............................

نجري بحثاً عن أمن وأمان لعب الأطفال، وآمل أن يكون لديك الفرصة للإدلاء برأيك وملاحظاتك حول اللُّعب التي يتداولها أطفالك وتؤثر في سلامتهم.

وحيث إنه لديك فرص أكبر للتواصل مع الأطفال سواء بالدراسة أو التدريب الميداني أو بكونك أم أو أحد الأقارب أو الأصدقاء المتصلين بالطفل، فسوف يتوفر لديك معلومات مفيدة حول اللعب الخطرة، وكذلك إشعارات الأمان المتعلقة بها، مما يسهم في حماية الأطفال.

ولن يستغرق الاستطلاع أكثر من 60 دقيقة من وقتك. ومشاركتك طوعية تماماً ويمكنك تخطي أسئلة لا تريدين الإجابة عليها، وترك الاستطلاع وقتما ترغبين. ولن يتم تسجيل اسمك أو أية معلومات عنك.

إذا كان لديك أية أسئلة، لا تترددي في الاتصال بي.

أ) الجزء الأول: ويتضمن لُعب للأطفال من سن (1: 8) سنوات، ويطلب من المشاركين توضيح آرائهم في تلك اللُّعب، وهل تمثل خطراً، وما نوع هذا الخطر، وكيفية تجنبه من وجهة نظرهم.

أ	أنواع اللعب (1: 4) سنوات
	هل تمثل اللعب الآتية خطراً، حددي تلك المخاطر. وكيف يمكن تجنبها؟
1	الحصان الهزاز
	....
2	اللعب المتصلة بأحبال أو أشرطة مطاطية أو سلاسل
	....
3	ألعاب الخشاخيش والدلايات
	....

4	ألعاب الحلقات
	....
5	ألعاب الألوان
	....
6	ألعاب الماء البلاستيكية
	....
7	كتل البناء
	....

8	ألعاب الحشو
	....
	....
9	الألعاب ذات البطاريات
	....
	....
10	ألعاب الأشكال
	....
	....
11	ألعاب الدفع
	....
	....

12	ألعاب الدمى وملحقاتها
	....
13	ألعاب الماء
	....
14	ألعاب القفز الترامبولين
	....

15	صندوق الألعاب
	....
ب	(4فما فوق: 8) سنوات: هل اللعب الآتية تمثل خطراً، حددي تلك المخاطر. وكيف يمكن تجنبها؟
1	ألعاب الكتل الخشبية
	....
2	ألعاب الدمى وملحقاتها
	....

3	ألعاب الحشو
	....
4	ألعاب المركبات بأنواعها
	....
5	الأقنعة والخوزات بأنواعها
	....

6	الألعاب التي تحتوي على قطع مغناطيس بأنواعها
	....
7	ألعاب البالونات بأنواعها
	....
8	ألعاب الطائرات الورقية
	....

9		حلقة كرة السلة واللوحة الخلفية
	....	
10		ألعاب الأقواس والأسهم بأنواعها
	....	
11		ألعاب البنادق والمسدسات بأنواعها الآتية
أ		البندقية / مسدس الفل
	....	

ب	المسدسات ذات الوميض ....
ج	مسدسات القذائف ....
د	مسدسات الماء ....

12	الطائرات المحلقة
	....
13	الألعاب العلمية التي تحتوي على : ميكرسكوب - شرائح فارغة - كؤس لخلط المواد - ملح الليمون (حمض السيتريك) - جيلاتين - بيكنج بودر - عدسة مكبرة - ماصة - ملعقة للقياس - بوتقة - دليل للتجارب
	....
14	ألعاب الماء وملحقاتها
	....

15	ألعاب الركوب (عربات، دراجات، بدلات)
	....
16	المنازل والخيام
	....
17	ألعاب االقفز الترامبولين
	....

18	لعبة التصنيف مع الدوران
	....
19	لعبة باور رنجرز السامرائي (حد السيف)
	....
20	لعبة الاتزان
	....

21	لعبة شرنكي دنكي المدهشة
	....
22	لعبة جودزيلا وحش الرياضة العملاق
	....
23	ألعاب التلوين
	....

ج - حدد نوع الخطر الذي تمثله اللُّعبة أمامك. (حدد الخطر الأكثر احتمالاً).

1	لعب السحب والدفع						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
2	لعبة القوس والأسهم						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
3	لعب القفز الترامبولين						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
4	لعب التصنيف مع الدوران						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر

5	لعبة باور رنجرز السامرائي (حد السيف)						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
6	لعبة الاتزان						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
7	ألة شرنكي دنكي المدهشة						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
8	جودزيلا وحش الرياضة العملاق						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر
9	لعبة حافلة المدرسة						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر

10	لعبة سيف المقاتل جاك سبارو						
	1. الحريق	2. الاختناق	3. التسمم	4. الصدمة الكهربائية	5. ثقوب الأمعاء	6. إحداث جروح وإصابات بالجسم	7. لا تمثل خطر

الجزء الثاني: من المسح ويختص بإشعارات الأمان المتضمنة في اللُّعبة

أ)- من فضلك تخير الإجابة الصحيحة التي تعكس وجهة نظرك.

1	هل شاهدت من قبل اشعارات الأمان للعبة الموجودة على اليسار؟ أ - نعم ب - لا ج- لا أتذكر	اللُّعبة المائية الموضحة أدناه لا تتوافق مع قوانين السلامة لأنها لا تحتوي على علامات تحذيرية مطلوبة
2	ما المصادر التي تحصل منها على إشعارات الأمان للعبة؟ أ - الجرائد والمجلات ب- التليفزيون ج- الانترنت د- المتاجر هـ- أشياء أخرى أذكرها	
3	كم عدد اللعب التي تم شرائها وبها اشعارات؟ أ - ولا مرة ب- 2:1 ج- 4:3 د- 6:5 هـ- لاأتذكر و- أخرى أذكرها	
4	إذا علمت أن طفل تعرفه يمتلك لعبة خطرة. ماذا كنت ستفعل ؟ أ - أترك الطفل يلعب بها ب- أعيدها للمتجر ج – استبعدها د – أدمرها هـ- أخرى أذكرها	
5	كم عدد لعب الأطفال التي تخلصت منها أو أرجعتها للمتجر أو دمرتها نظراً لخطورتها. أ - ولا مرة ب- 1:2 ج – 3:4 د- 5:6 هـ - لا أتذكر د- أخرى أذكرها	

6	ما الهدف الأساسي في اعتقادك لوجود إشعارات الأمان في اللُعبة ؟ أ-الثقة بالشركة المصنعة ودعمها. ب- حماية الأطفال ج – الحد من الإجراءات القانونية المترتبة على ذلك. د- استبعاد اللُعبة من المتاجر. د- أخرى أذكرها...................
7	إذا كان لدي الطفل الذي تعرفه لعبة. ما السبب الأكثر احتمالاً الذي يدفعك لإعادة اللُعبة للمتجر؟ أ-ثمنها ب- المخاطر المرتبطة بها ج – غير مناسبة لعمر الطفل د- أخرى أذكرها..................
من فضلك أجب على التساؤلات الآتية:	
8	ما أفضل مكان تستطيع الحصول منه على إشعارات الأمان ؟ ولماذا ؟
9	إذا كان لديك خبرة بإشعارات الأمان. ما خبراتك التي يمكنك تزويدنا بها ؟ (إذا لم يكن لديك خبرة سابقة تخطي السؤال لما يليه).
10	ما الطرائق الأخرى التي ستعرف بها خطورة أية لعبة ؟
تهانينا لقد أنهيت الجزء الأول. شكراً لاستجابتك.	

إذا كنت ترغب في مساعدة أكثر في هذا الاستطلاع. رجاء أن تجيب عن الجزء الثالث، والذي يشمل مجموعة من إشعارات الأمان، والتي تتطلب مساهمتك بأرائك حول فاعليتها. وإذا كنت غير مهتم يمكنك تسليم الاستطلاع وشكراً لك.

شكراً على الاستمرار في هذا الاستطلاع واستجابتك موضع تقدير كبير لنا.

في هذا الجزء سوف يعرض عليك الكثير من إشعارات السلامة. والمطلوب منك تقديم تصوراتك عن تلك الإشعارات. أولاً سوف أسألك حول النص المستخدم فيها، ثم تصميم النشرات، وأخيراً المخاطر المرتبطة بها.

ب)- في الصفحات الآتية سوف نعرض ثلاثة إصدارات من إشعارات الأمان لنفس اللُعبة، مع وجود اختلافات في النص. الرجاء الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بها.

وتم تصميم سؤال واحد لكل الإشعارات المعروضة وهو:

أي من الإشعارات الثلاثة:

أ- فعال إلى حد ما ب- فعال جدا ج- غير فعال إلى حد ما د-غير فعال.

1 – أي من الثلاثة إشعارات السابقة أكثر تأثيراً من وجهة نظرك من حيث (تصميم

الإشعار وصياغته اللغوية، والإبلاغ عن الخطر) ولماذا ؟

2 - أي من الثلاثة إشعارات السابقة أقل تأثيراً من وجهة نظرك من حيث (تصميم الإشعار وصياغتة اللغوية، والإبلاغ عن الخطر) ولماذا ؟

3 - إذا علمت أن أحد الأطفال يمتلك تلك اللُّعبة، ماذا ستفعل بعد قراءتك لتلك الإشعارات؟

إشعار الأمان (1)

لعبة الهاتف الخلوي

model number KSL4010 (sold separately) or KSL8032, KSL8033, or KSL8051 (sold with other items).

الهاتف غطاء منفصلي يمكن ان ينفصل عن الهاتف مما يشكل خطر الاختناق

(الهاتف له غطاء متحرك يحتوي علي مسمار صغيره في الغطاء وغير مرئي بالإشعار)

وعلي المستهلك أن يبعد الهاتف عن الأطفال الصغار .

والاتصال بالشركة للحصول علي بديل .

ولمزيد من المعلومات أكثر اتصل ب ....

1- ما مدي تأثير:

أ- هذا الإشعار :

أ- مؤثر جداً.

ب- مؤثرة إلي حد ما .

ج- غير مؤثر إلي حد ما .

د- غير مؤثر علي الإطلاق.

ب- صياغة هذا الإشعار.

أ- مؤثر جداً.

ب- مؤثرة إلي حد ما .

ج- غير مؤثر إلي حد ما .

د- غير مؤثر علي الإطلاق

2- ما العبارات أو الجمل بين الأقواس الزرقاء تعتقد أنها أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟

3- ما العبارات أو الجمل بين الأقواس الزرقاء تعتقد أنها غير مؤثرة ؟ ولماذا ؟

إشعار الأمان (2)

لعبة الهاتف الخلوي

model number KSL4010 (sold separately) or KSL8032, KSL8033, or KSL8051 (sold with other items).

التليفون يحتوي علي 10 أزرار رقمية ، و3 أزرار تحمل صور حيوانات ، جميع الأزرار تصدر أصواتاً عند الضغط عليها

هذه اللعبة لها غطاءها متحرك وبه مسمار صغيره يمكن أن ينفصل عن اللعبة وقد يسبب خطر الاختناق لطفلك.

علي المستهلك أن يبعد الهاتف عن الأطفال الصغار . والاتصال بالشركة للحصول علي بديل .

ولمزيد من المعلومات أكثر اتصل ب ....

1- ما مدي تأثير:

أ- هذا الإشعار :

أ- مؤثر جداً.

ب- مؤثرة إلي حد ما .

ج- غير مؤثر إلي حد ما .

د- غير مؤثر علي الإطلاق.

ب- صياغة هذا الإشعار.

ب- مؤثر جداً.

ت- مؤثرة إلي حد ما .

ج- غير مؤثر إلي حد ما .

د- غير مؤثر علي الإطلاق

2- ما العبارات أو الجمل بين الأقواس الزرقاء تعتقد أنها أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟

3- ما العبارات أو الجمل بين الأقواس الزرقاء تعتقد أنها غير مؤثرة ؟ ولماذا ؟

إشعار الأمان (3)

لعبة الهاتف الخلوي

model number KSL4010 (sold separately) or KSL8032, KSL8031, or KSL8032 (sold with other items).

منتج الشركة ينبه المستهلكين لوجود مسمار بالغطاء المتحرك للتليفون يمكن أن ينفصل مما قد يسبب خطر الاختناق للطفل ، والرقابة تعتذر عن هذا التصنيع وتبذل قصارى جهدها لمنع إصابة الأطفال.

(الهاتف له غطاء متحرك يحتوي على مسمار صغير في الغطاء وغير مدرج بالإشعار)

على المستهلك أن يبعد الهاتف عن الأطفال الصغار . والاتصال بالشركة للحصول على بديل .

ونحن نعتذر مرة أخرى ونشكرك لتعاونك

ولمزيد من المعلومات اتصل بـ ....

1- ما مدى تأثير:

أ-هذا الإشعار :

أ- مؤثر جداً.

ب- مؤثرة إلى حد ما .

ج- غير مؤثر إلى حد ما .

د- غير مؤثر على الإطلاق.

ب-صياغة هذا الإشعار.

أ- مؤثر جداً.

ب- مؤثرة إلى حد ما .

ج- غير مؤثر إلى حد ما .

د- غير مؤثر على الإطلاق

2-ما العبارات أو الجمل بين الأقواس الزرقاء تعتقد أنها أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟

3ما العبارات أو الجمل بين الأقواس الزرقاء تعتقد أنها غير مؤثرة ؟ ولماذا ؟

إشعار الأمان (1)

الشخشيخة(بطة)

kids II recalls ring rattle

Dlie to choking hazard

Model No: 8534(SKN#739941)

Bright Starts Ring Rattle,(Bee Character only)

قرون الاستشعار الموجودة بالشخشيخة يمكن أن تنفصل مما يسبب خطر الاختناق للأطفال الصغار. الوحدات الصغيرة الموجودة على الملصق برمز 8مم في موضوع إشعار الأمان.

على المستهلك يوقف استخدام اللعبة فورا والاتصال بالشركة للحصول على بديل.

لمزيد من المعلومات زور موقعنا Web site at www.kidsii.com

- ما المجال الذي ينتمي إليه الإشعار ؟ ولماذا ؟

أ-هذا الإشعار :

أ- مؤثر جداً.

ب-مؤثرة إلى حد ما .

ج- غير مؤثر إلى حد ما .

د- غير مؤثر على الإطلاق.

ب- هذا التصميم.

ب- مؤثر جداً.

ت- مؤثرة إلى حد ما .

ج- غير مؤثر إلى حد ما .

د- غير مؤثر على الإطلاق

- أي جزء من التصميم تعتقد أنه أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟

- أي جزء من التصميم تعتقد أنه أقل تأثيراً ؟ ولماذا ؟

إشعار الأمان (3)

الشخشيخة(بطة)

Kids II recalls ring rattle Dlie to choking hazard

منتج الشركة ينبه المستهلكين ينبه المستهلكين إلى أن قرون قرون الاستشعار الموجودة بالشخشيخة يمكن أن تنفصل مما يسبب خطر الاختناق للأطفال الصغار لوحدات الصغيرة الموجودة على الملصق برمز 8مم في موضوع إشعار الأمان.

Model No: 8534(SKN#739941) Bright Starts Ring Rattle,(Bee Character only)

. على المستهلك يوقف استخدام اللعبة فورا والاتصال بالشركة للحصول على بديل.

والرقابة تعتذر عن هذا التصنيع وتبذل قصارى جهدها لمنع إصابة الأطفال.

لمزيد من المعلومات زور موقعنا Web site at www.kidsii.com

ما المجال الذي ينتمي إليه الإشعار ؟ ولماذا ؟

أ-هذا الإشعار :

أ- مؤثر جداً.

ب-مؤثرة إلى حد ما .

ج- غير مؤثر إلى حد ما .

د- غير مؤثر على الإطلاق.

ب- هذا التصميم.

ب- مؤثر جداً.

ت- مؤثرة إلى حد ما .

ج- غير مؤثر إلى حد ما .

د- غير مؤثر على الإطلاق

-أي جزء من التصميم تعتقد أنه أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟

-أي جزء من التصميم تعتقد أنه أقل تأثيراً ؟ ولماذا ؟

إشعار الأمان (2)	-ما المجال الذي ينتمي إليه الإشعار ؟ ولماذا ؟
الشخشيخة (حلقة) kidsII recalls ring rattle Diie to choking hazard تحله يرابس سقراء وقرون لستشعار بقسبي رطه خضراء وأجنحه زرقاء بخضراء ، قرون الاستشعار الموجودة بالشخشيخه يمكن أن تنفصل مما يسبب خطر الاختناق للأطفال Model No: 8534(32847339941) Bright Starts Ring Rattle (Bee Character only) جميع المنتجات موجودة لها ملصق برمز 8a2 في موضوع إشعار الأمان. علي المستهلك إيقاف استخدام اللعبة فوراً والاتصال بالشركة للحصول علي بديل. لمزيد من المعلومات زور موقعنا. Web site at www.kidsii.com	أ-هذا الإشعار : ث- مؤثر جداً. ب-مؤثرة إلي حد ما . ج- غير مؤثر إلي حد ما . د- غير مؤثر علي الإطلاق. ب- هذا التصميم. ج- مؤثر جداً. ح- مؤثرة إلي حد ما . ج- غير مؤثر إلي حد ما . د- غير مؤثر علي الإطلاق -أي جزء من التصميم تعتقد أنه أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟ -أي جزء من التصميم تعتقد أنه أقل تأثيراً ؟ ولماذا ؟

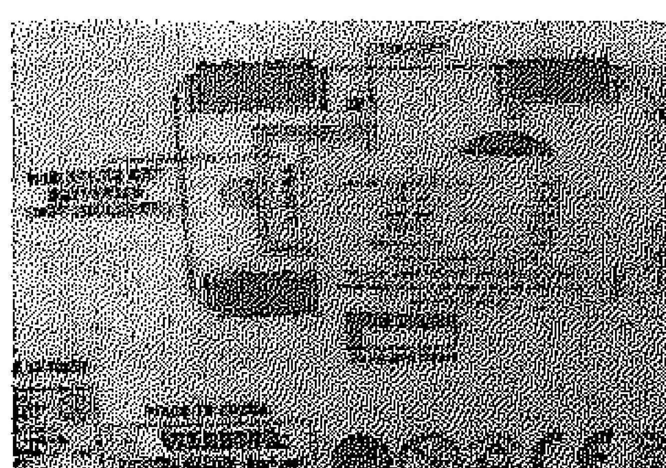
إشعار الأمان (1)	- ما المجال الذي ينتمي إليه الإشعار ؟ ولماذا ؟
الدجاجة الراقصة داندي Dan-Dee "Chicken Dance" Tap Dance Easter Chicks مستوي الموسيقي الذي تصدره اللعبة عالي جداً تتجاوز المعايير المسموح بها مما يشكل خطر علي السمع. التعليمات موجودة أسفل الجناح الأيسر للدجاجة علي المستهلك إيقاف استخدام اللعبة فوراً والاتصال بالشركة للحصول علي بديل. لمزيد من المعلومات أتصل علي الرقم التالي(888) 247-4439 أو زور موقعنا Web site www.fredmeyer.com	أ-هذا الإشعار : خ- مؤثر جداً. ب-مؤثرة إلي حد ما . ج- غير مؤثر إلي حد ما . د- غير مؤثر علي الإطلاق. ب- هذا التصميم. د- مؤثر جداً. ذ- مؤثرة إلي حد ما . ج- غير مؤثر إلي حد ما . د- غير مؤثر علي الإطلاق - أي جزء من التصميم تعتقد أنه أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟ - أي جزء من التصميم تعتقد أنه أقل تأثيراً ؟ ولماذا ؟

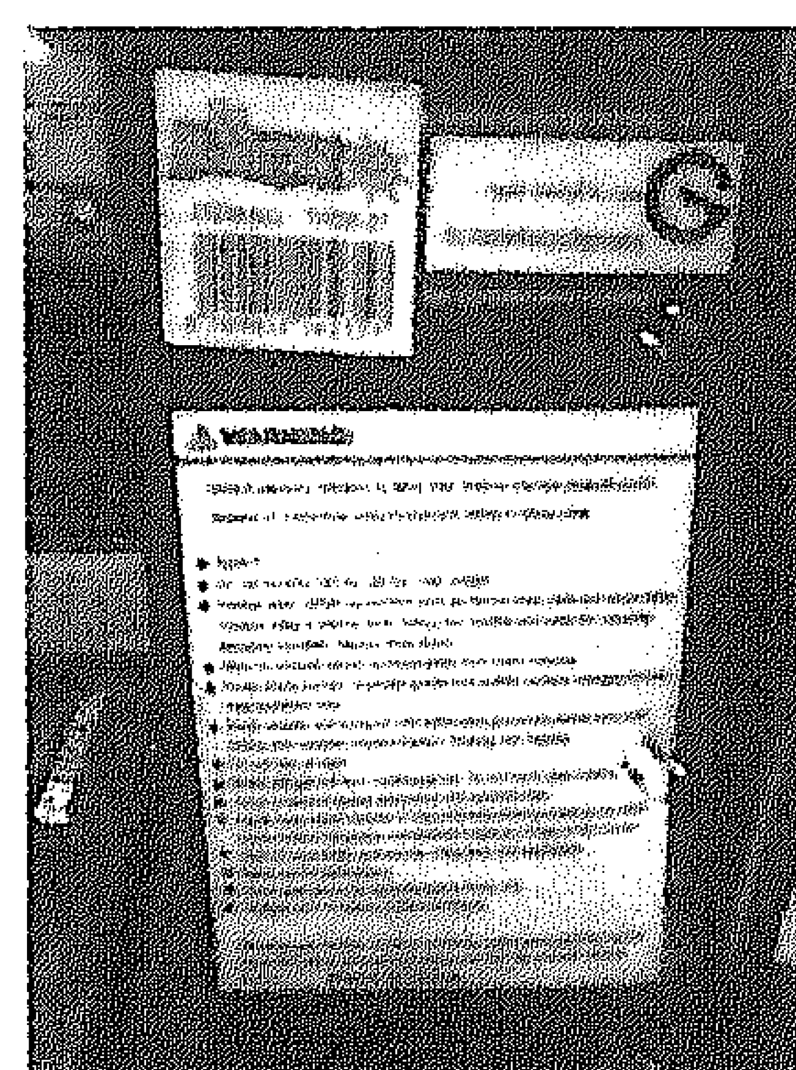
إشعار الأمان (2)	-ما المجال الذي ينتمي إليه الإشعار ؟ ولماذا ؟
الدجاجة الراقصة داندي Dan-Dee "Chicken Dance" Tap Dance Easter Chicks الدجاجة الصفراء الراقصة مصممة لأنثى ترقص عند الضغط ومكونة قبعة أرنب ملونة باللون البرتقالي ، بمصدر موسيقي عالية ، ملصق أسفل الجناح الأيسر تعليمات الاستخدام وتاريخ الصنع. مستوي الموسيقي الذي تصدره اللعبة عالي جداً يتجاوز المعايير المسموح بها مما يشكل خطر علي السمع. علي المستهلك إيقاف استخدام اللعبة فوراً والاتصال بالشركة للحصول علي بديل. لمزيد من المعلومات أتصل علي الرقم التالي(888) 247-4439 أو زور موقعنا Web site www.fredmeyer.com	أ-هذا الإشعار : ر- مؤثر جداً. ب-مؤثرة إلي حد ما . ج- غير مؤثر إلي حد ما . د- غير مؤثر علي الإطلاق. ب- هذا التصميم. ز- مؤثر جداً. س-مؤثرة إلي حد ما . ج- غير مؤثر إلي حد ما . د- غير مؤثر علي الإطلاق -أي جزء من التصميم تعتقد أنه أكثر تأثيراً ؟ ولماذا ؟ -أي جزء من التصميم تعتقد أنه أقل تأثيراً ؟ ولماذا ؟

2

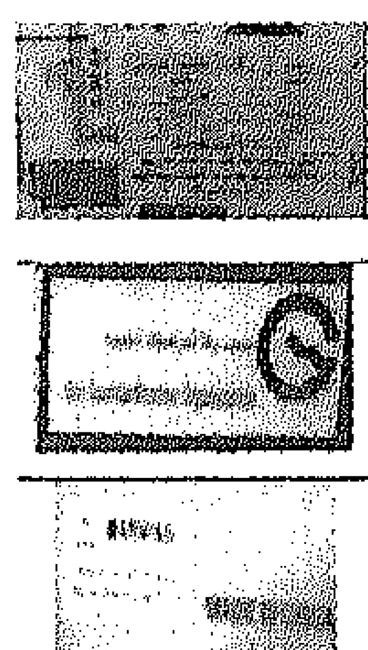
ملحق 2
نماذج من إشعارات الأمان بالأسواق

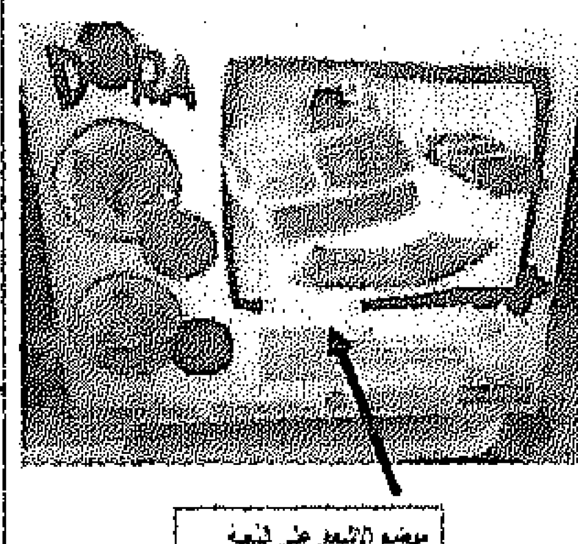
نماذج لبعض الإشعارات والتحذيرات الموجودة على بعض اللُعب بالمتاجر

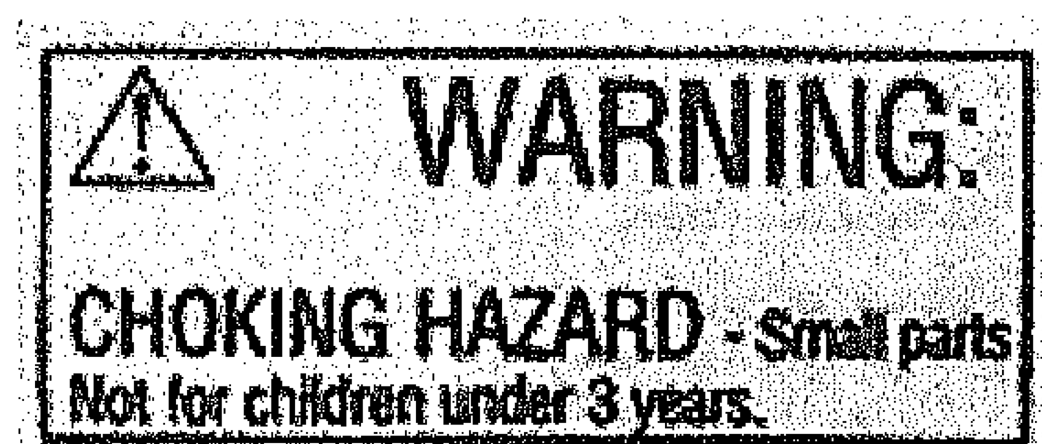


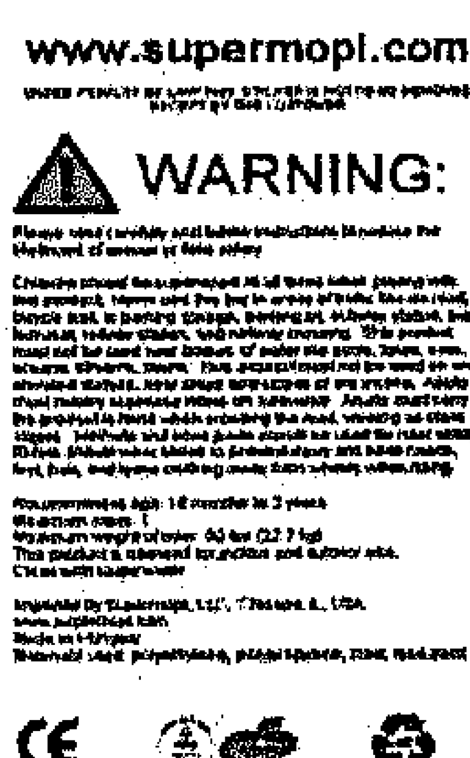






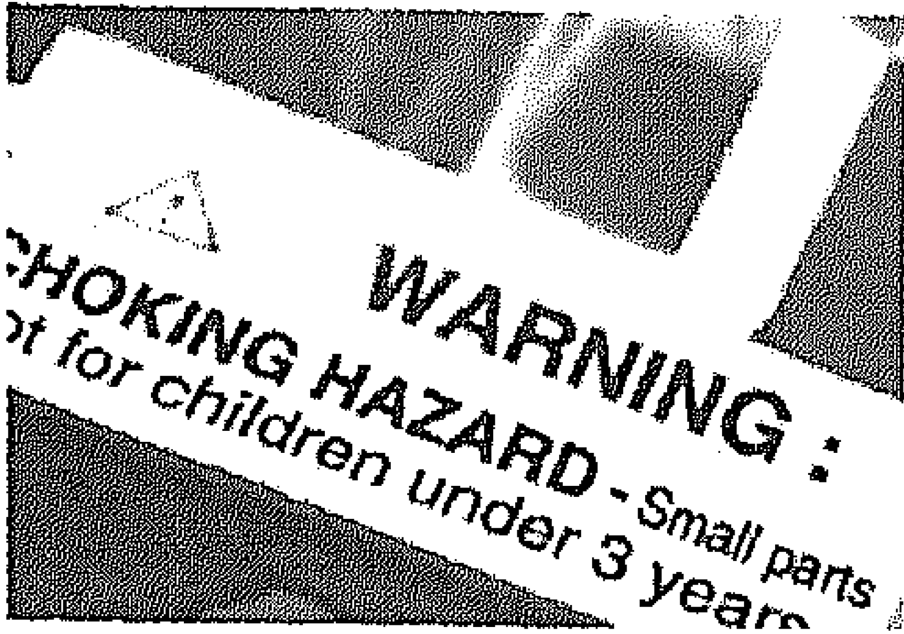




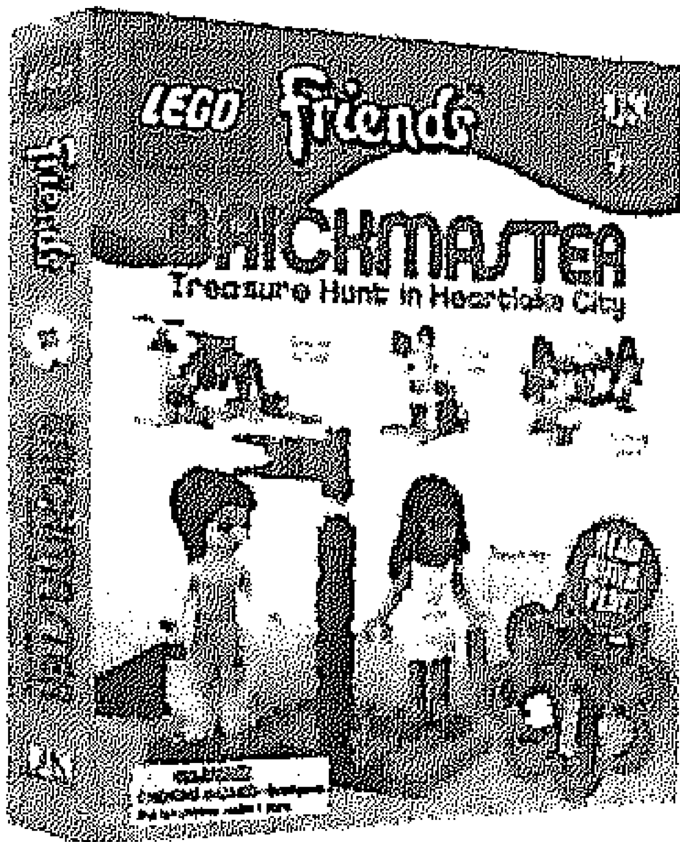


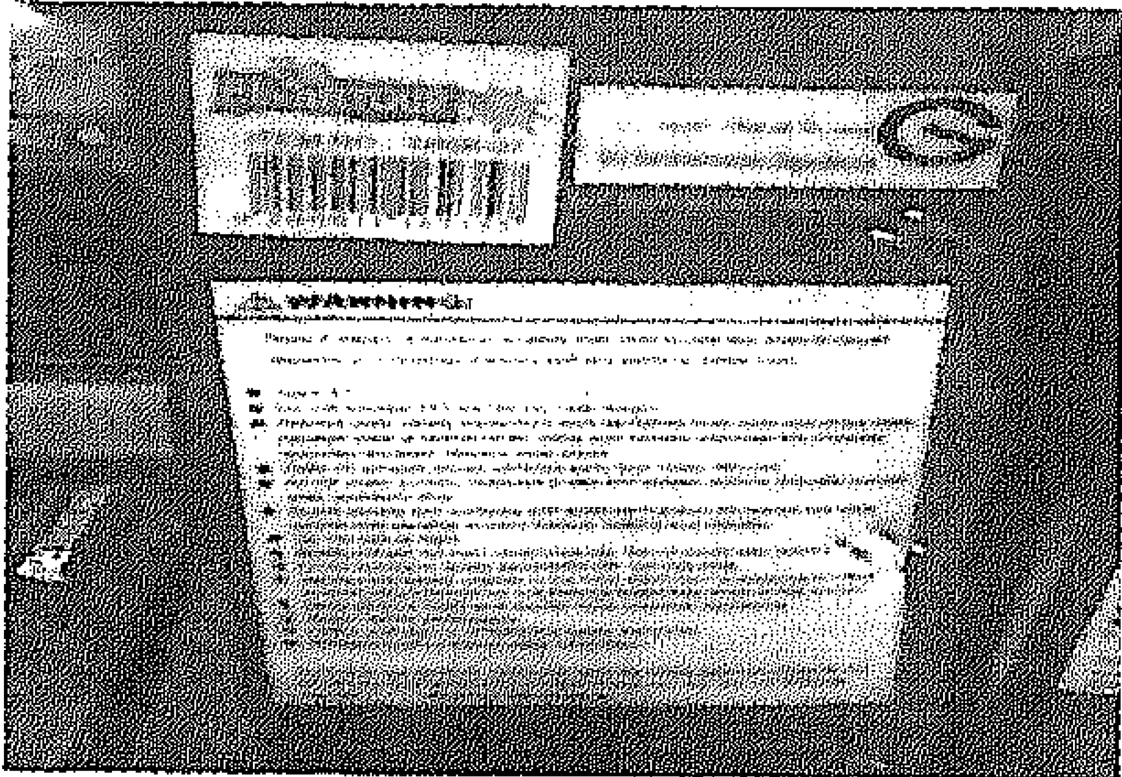





WARNING :
CHOKING HAZARD - Small parts
for children under 3 years

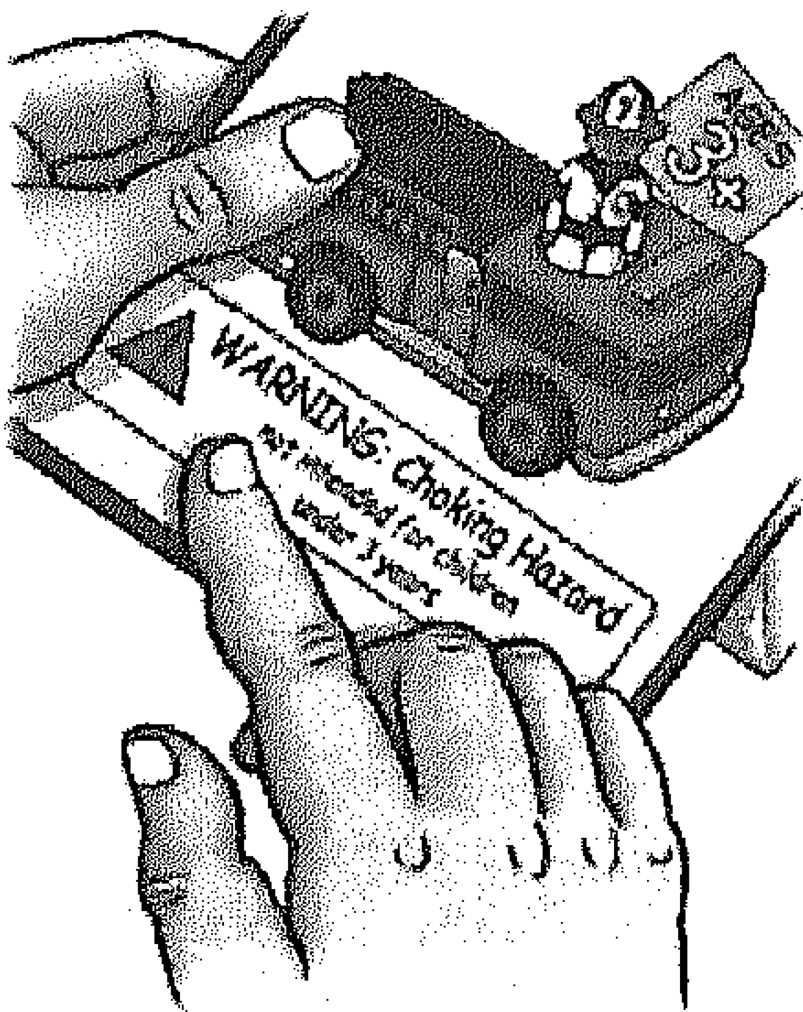

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts

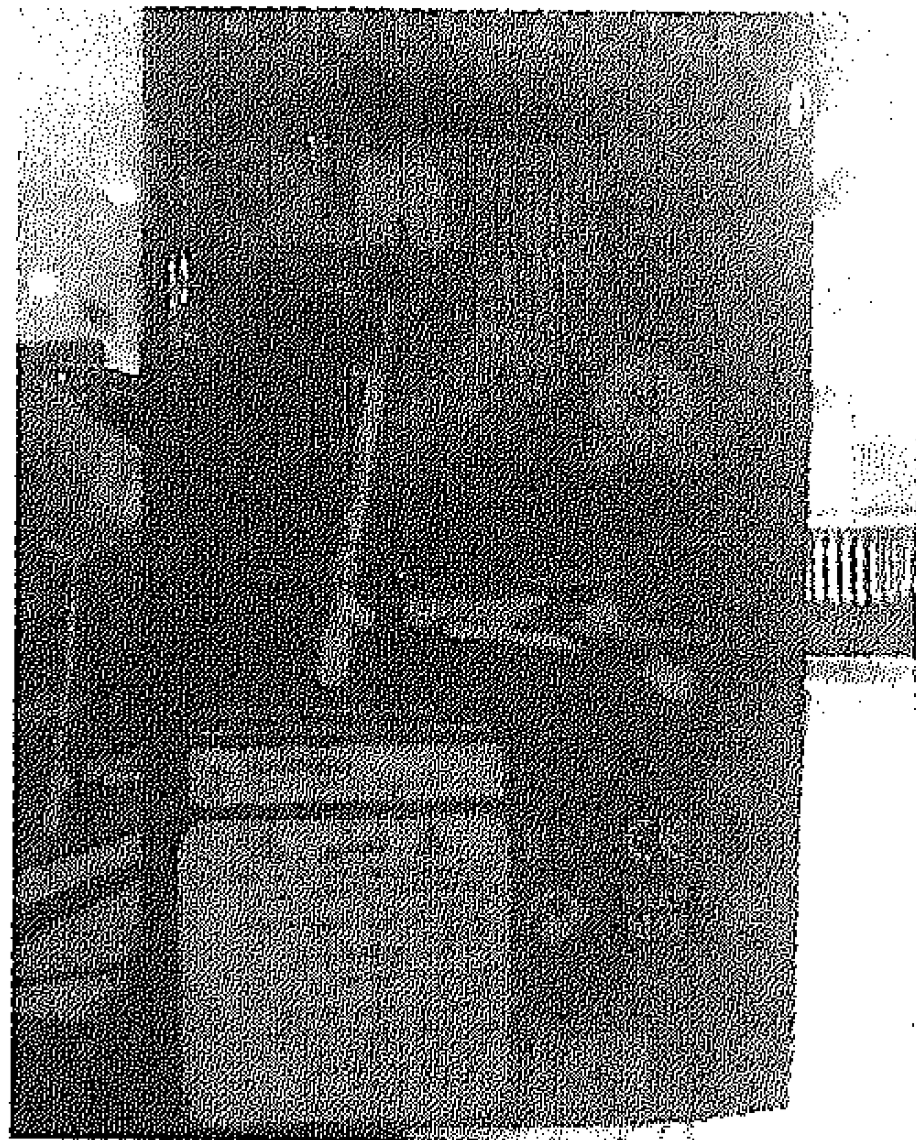

LEGO Friends
BRICKMASTER
Treasure Hunt in Heartlake City



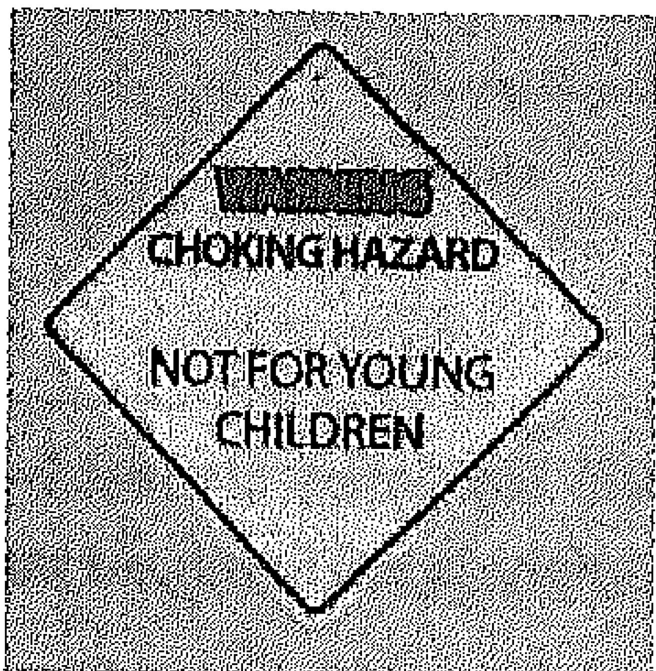

DANGER!

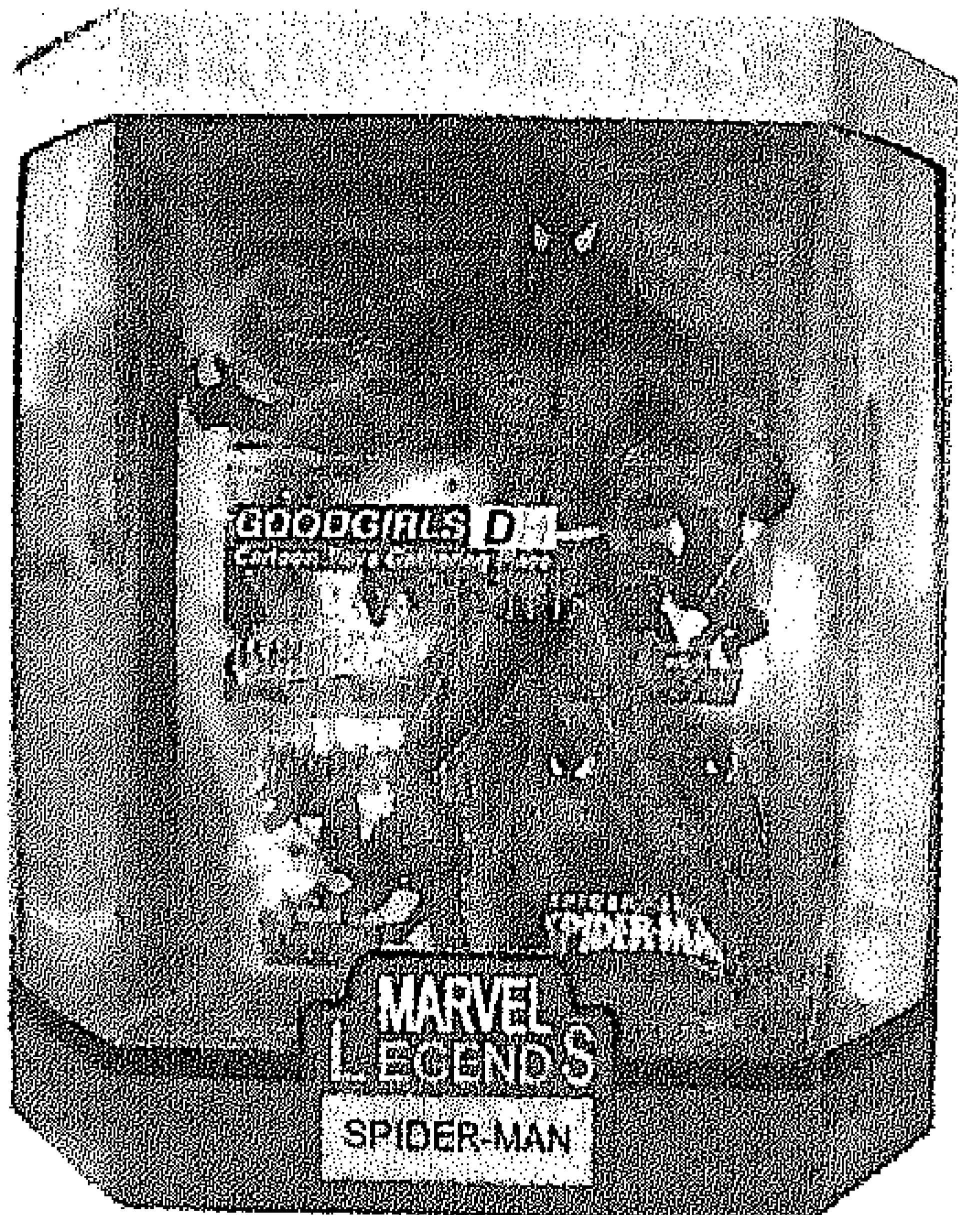

WARNING: SUFFOCATION RISK.
ATTENTION: RISQUE DE SUFFOCATION
ADVERTENCIA: RIESGO DE ASFIXIA


AGES 3+
WARNING: Choking Hazard
not intended for children under 3 years






CHOKING HAZARD
NOT FOR YOUNG CHILDREN


GOODGIRLS D
MARVEL LEGENDS
SPIDER-MAN

3

ملحق 3

المعايير والمواصفات القياسية للكشف عن الحدود القصوي للعناصر الضارة التي تدخل في تصنيع اللُّعب[1]

الخصائص الميكانيكية والفيزيائية للُعبة	القابلية للإشتعال (الحريق)	هجرة العناصر في المواد التي تصنع منها اللُّعب	مجموعات الكمياء التجريبية والأنشطة ذات الصلة	اللُّعب الكهربائية
•المواد التي تصنع منها اللُّعبة •الأجزاء الصغيرة •شكل وحجم ومتانة اللُّعبة •الحواف •النقاط •أسلاك معدنية، قضبان •المادة المستخدمة في التغليف حقائب بلاستيك أو فيلم بلاستيك •الأسلاك والأشرطة المطاطية •قابلية الطي •إمكانية التعامل	لا يجوز استخدام المواد الآتية في صنع لُعب الأطفال: - نترات السيليلوز والمواد المماثلة لها عند تعرضها للنار فيما عدا (مواد الطلاء والورنيش) - قماش القطيفة وذلك لأنه أكثر عرضة لإشتعال لإكتسابه شحنات كهربائية . -يجب ألا تحتوي لُعب الأطفال على غازات أو سوائل أو مواد صلبة قابلة للإشتعال. وإذا تم استخدام هذه السوائل يجب ألا تتعدي 15 مل في كل حاوية .	•تحدد متطلبات وطرائق اختبار العناصر الهاجرة في مادة تصنيع اللُّعبة وتركز على عناصر الأنتيمون والزرنيخ والباريوم، والكادميوم والكروم، الرصاص، والزئبق والسيلينيوم . •تشمل المتطلبات المرتبطة بهجرة العناصر في اللُّعبة العوازل مثل الدهانات، والمينا، والورنيش، والطباعة، والبوليمرات، وأي مواد مماثلة أخرى : الورق المقوى. المنسوجات سواء كانت طبيعية أو صناعية والكريستال أو السيراميك، المواد المعدنية	اللُّعب التي تتكون من واحدة أو أكثر من المواد الكيميائية و/ أو مستحضرات (مع/ من غير) مواد تهدف الى تنفيذ التجارب الكيميائية. - جودة المواد الكيميائية المستخدمة . يجب أن تتناسب مع التجارب الموصوفة فى تعليمات الاستخدام للُعبة. - يجب أن تحتوى التحذيرات على عبوة اللُّعبة تحذير للمواد الكيميائية الخطرة إن وجدت. - تحديد أقصى كميات من المواد والمستحضرات الكيميائية المستخدمة في تصنيع اللُّعبة.	- لعُبة ذات وظيفة واحدة على الأقل اعتماداً على الكهرباء. - لُعبة تستخدم واحدة أو أكثر من البطاريات أو الخلايا كمصدر وحيد للطاقة الكهربائية . - لُعبة ترتبط بموصل كهربائي، وتعتبر أنابيب الإمداد المصدر الوحيد للطاقة الكهربائية في اللُّعبة . - لُعبة يمكن تشغيلها ببطارية أو بمحول في وقت واحد . -اللُعب الكهربائية التي تحتوي على خلية ضوء والتي تعمل بزر صغير، وبالبطاريات المختلفة والتي قد تحتوي على خلايا حمضية،

1 International council of toy industries ICTI .(2002) Toy Safety Standards Around the World: MERCOSUR Resolution N 2304/ - Technical Standard on Toy Safety: Brazil,Retrieved from http://www.toy-icti.org/info/toysafetystandards.html

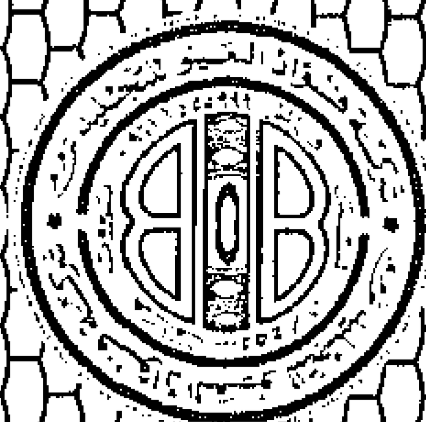
الخصائص الميكانيكية والفيزيائية للُعبة	القابلية للإشتعال (الحريق)	هجرة العناصر في المواد التي تصنع منها اللُعب	مجموعات الكمياء التجريبية والأنشطة ذات الصلة	اللُعب الكهربائية
•الثبات والتحمل المرفقات •أمان أدوات المحاكاة (القبعة،الخوزات، النظارات ....) •اللُعب بأنواعها. اختبارات الأمان بأنواعها	-كما وجدت معايير للسوائل القابلة للإشتعال مع درجة من اللزوجة أكبر من $260 \times 10^{-6} m^2/s$. حيث يتعامل معها بمواصفات خاصة وضعتها الأيزو ISO - اللحي والشوارب، الشعر المستعار، الأقنعة وغيرها من المنتجات التي تلبس على الرأس والوجه . - المواد التي يصنع منها الشعر قابلة للإشتعال إذا وصلت لمعدل معين تكون قابلة للإحتراق . ويلاحظ أن نوعية الشعر (مجعد، مموج، ناعم) يجب قياس المواد فيها. - طرائق اختبار اللُعبة لتحديد قابليتها للإشتعال في ظل ظروف معينه	ما عدا لحام الرصاص المستخدم في التوصيلات الكهربائية. المواد المصبوغة على سبيل المثال الخشب، والورق المقوي، والألواح الليفية، والعظام، والجلود . المواد المعدة لإنتاج الأحبار لاستخدامها على السطوح مثل الجرافيت في القلم الرصاص والحبر السائل والمواد اللازمة في صنع النماذج كالمعاجين والمواد الهلامية. الدهانات وتشمل دهانات الأصبع، المينا والورنيش، المساحيق، والمواد المماثلة سواء كانت صلبة أو سائله -تحديد الحد الأقصي المسموح به لهجرة العناصر من مواد اللُعبة -اختبارات الكشف عن الحد المسموح به.	تحديد المواد الكمائية التي تدخل في تصنيع اللُعب (المونيوم- بوتاسيوم- مجموعة الكبريتات)،(امونيا- مجموعة الكربونات)، الكلور، الحديد، (صوديوم - هيدروجين - فوسفات)، (كالسيوم – مجموعة الكربونات)، (كلوريد كالسيوم)، (كالسيوم – مجموعة الهيدروكسيد)، (كالسيوم – مجموعة النترات)، (كالسيوم – اوكسجين)، (كالسيوم – مجموعة الكبريتات)، الفحم، (حامض الستريك)، زيت القرنفل، رقاقة النحاس، أكسيد النحاس، كبريتات النحاس، (صوديوم – هيدروجين – مجموعة الكبريتات)، محلول سيليكات الصوديوم، (صوديوم – مجموعة الكبريتات)...... - تحديد الحد الأقصي المسموح به من المواد الكيميائية في اللُعبة - اختبارات الكشف عن الحد المسموح به.	ورصاص وهي مواد تمثل خطراً على الطفل، والتي تتطلب اختبارات طبقاً لنوع اللُعبة. الإطلاع على المواد المستخدمة في تصميم اللُعبة واختبارها للحكم على امتثالها للمعايير من عدمه . - مصدر الطاقة في اللُعب قد يكون محول للبطارية، أو بطاريات أو خلايا كهربائية التي قد تكون موجودة في اللُعبة أو حامل البطارية أو خلية منفصله . -لا تعتبر المحولات أو البطاريات من اللعُب ولكنها جزء متصل بها ينطبق عليها متطلبات المعيار . - وجود عازل كهرباء للُعب التي تحتاج إلى طاقة عالية. - قوة العازل الكهربائي يكون في درجة حرارة الغرفة - مصدر الطاقة باللُعبة مقاوم للرطوبة. -توفير حماية للأسلاك والكبلات - مقاومة الحريق والحرارة. - اختيار طرائق الاختبار المناسبة للعبة لتحديد مطابقتها للمواصفات.

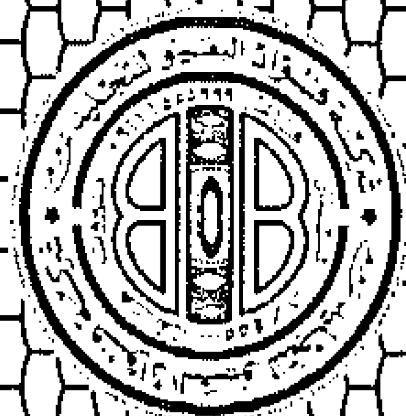
4

ملحق 4

قائمة المختصرات

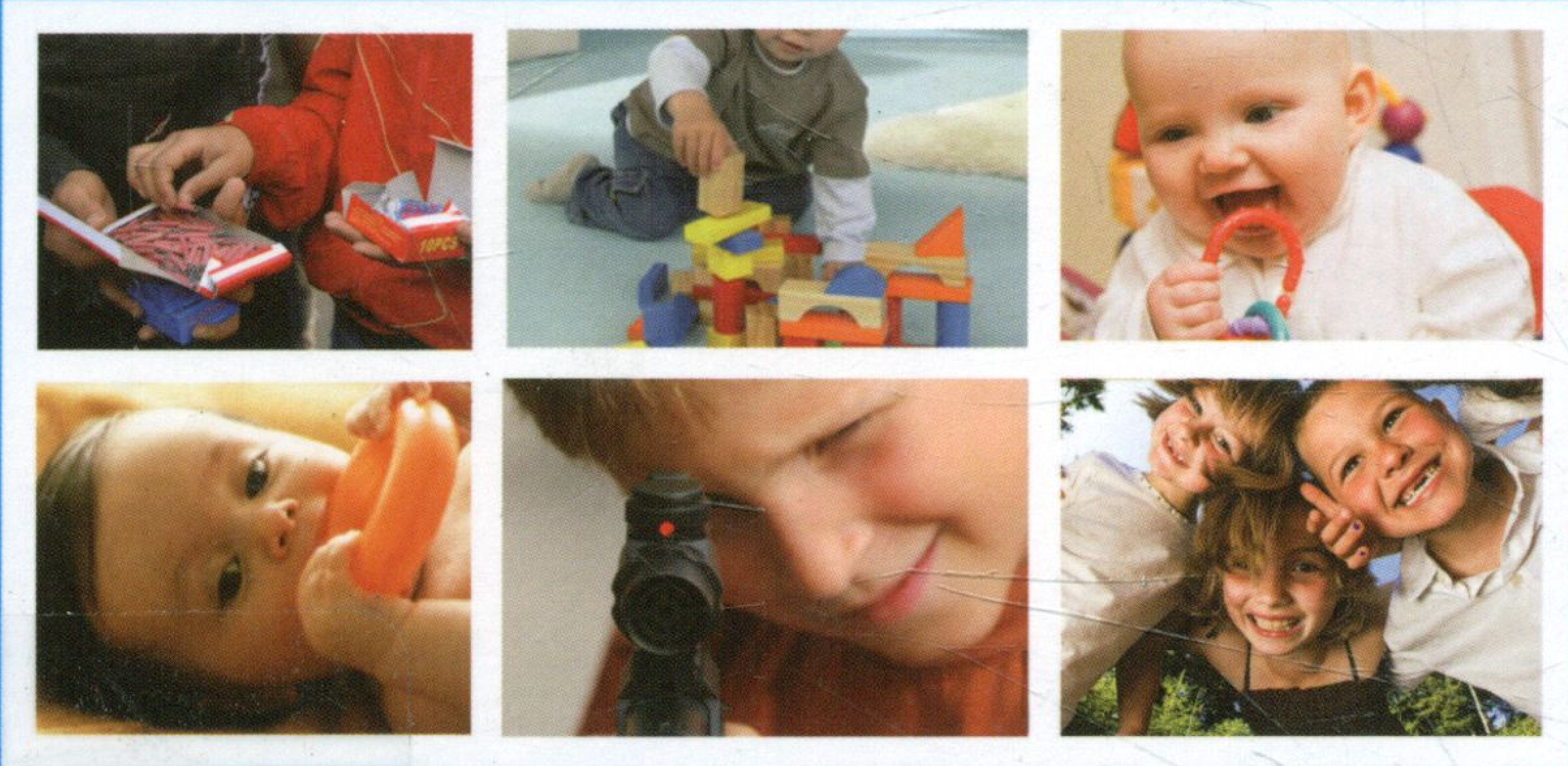
(AAP)	American Academy of Pediatrics	الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال
(APEC)	Asia – Pacific Economic Cooperation	المنظمة الأسيوية للتعاون الإقتصادي
(ASTM)	American Society for Testing and Materials	الجمعية الأمريكية للاختبار والمواد
(BBS)	Behavior Based Safety	الأمان المستند إلى السلوك
(CDC)	The Centers for Disease Control	مراكز مراقبة الأمراض
(CEN)	The European Committee for Standardization	المعايير القياسية الأوربية
(CPSIA)	Consumer Product Safety Improvement Act	قانون تحسين سلامة المنتجات للمستهلك
(CPSC)	Consumer Product Safety Commi ssion,	لجنة سلامة المنتجات الاستهلاكية
(ESO)	European Standardization Organization	المنظمة الأوربية للتوحيد القياسي
(ICTI)	International Council of Toy Industries	المجلس الدولي لصناعة اللُعبة
(ISO)	International Standardization Organization	الأيزو المنظمة الدولية للتوحيد القياسي
(SASO)	Saudi Arabian Standards Organization	الهيئة العربية السعودية للمعايير
(SCSC)	State Civil Service Commission	لجنة الخدمة المدنية للدولة
(TIA)	The Toy Industry Association	رابطة صناعة اللُعبة
(WHO)	The World Health Organization	منظمة الصحة العالمية





أمن وأمان لُعب الأطفال

في ضوء المعايير القياسية





ISBN 9789957920760





دار الفكر
ناشرون وموزعون
www.daralfiker.com